СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
№5(13), ИЮНЬ 1997
PC CD-ROM INTERNET SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64 M2

# СТРАНА ИГР




STAR WARS
JEDI KNIGHT
DARK FORCES II

http://www.gameland.ru

**ОБЗОР 35 ИГР**
**ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 5 ИГР**
**СЕКРЕТЫ К 40 ИГРАМ**

Z.A.R., War Inc., Outlaws, Carmageddon, Doraemon, Jedi Knight, Moto Racer, Dark Vengence, Tenka, Powerslave, Bushido Blade, Manx TT Super Bike, Turok, X-Com III ...

... KKnD, Chasm, Outpost 2, Heavy Gear, SWAT 2, Admiral Ancient, King's Quest VIII, Earth Siege 3, Pax Imperia: Eminent Domain, Meat Puppet, Bugriders, Return to Krondor...
... и другие



ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



ОЧЕРЕДНОЙ ОСВОБОДИТЕЛЬ ВСЕЛЕННОЙ



ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА УЦЕЛЕВШИХ



**СТРАНА ИГР**

http://www.gameland.ru

## НОВОСТИ


Новости . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .6
Русская волна . . . . . . . . . . . . . . . .8


## ИНТЕРВЬЮ





Великая десятка. Activision . . . .12
CGDC: конференция разработчиков компьютерных игр . . . . . .16
Как создается игра.
Allods: Sealed Mystery . . . . . . . . .18


## ИНТЕРНЕТ


Air Warrior II online.
1996-1997. Война в воздухе . . . .24
Quake: в России новая религия ? .28
Третья мировая начнется,
как стемнеет... . . . . . . . . . . . . . . .30


## ЭТО БУДЕТ ХИТ



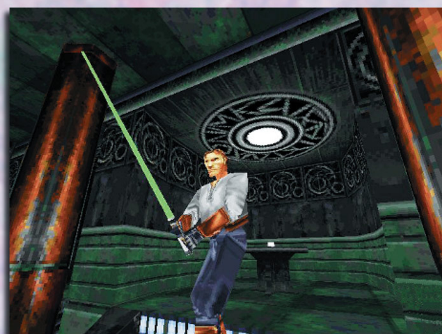

X-Com III: Apocalypse . . . . . . . . .36


## АКСЕССУАРЫ


Звуковые карты . . . . . . . . . . . . . .38


## PC


Quake: Pack #1 / Pack #2 . . . . . . .42
Z.A.R. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .44


Jedi Knight . . . . . . . . . . . . . . . . . .48



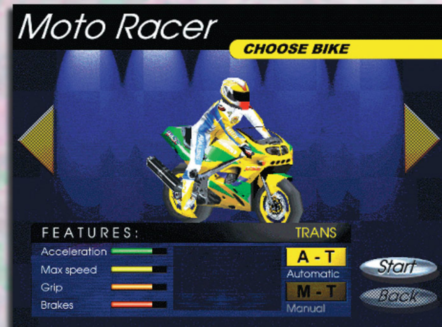


War Inc. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .53
Carmageddon . . . . . . . . . . . . . . . .56
DiskWorld 2 . . . . . . . . . . . . . . . . .58
Extreme Assault . . . . . . . . . . . . . .60






Enemy Nations . . . . . . . . . . . . . . .62



Moto Racer . . . . . . . . . . . . . . . . . .64





Outlaws . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .66





Heroes of Might and Magic II:
The Price of Loyalty . . . . . . . . . . .69
Return to Krondor . . . . . . . . . . . .70
Новинки . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .72
Секреты . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .86


## ВИДЕОИГРЫ




Worlwide Soccer '97 . . . . . . . . . .88
Powerslave . . . . . . . . . . . . . . . . .90
Battlestations . . . . . . . . . . . . . . .91
Tenka . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .92
Bushido Blade . . . . . . . . . . . . . . .94
Manx TT Super Bike . . . . . . . . . . .96
Brahma Force . . . . . . . . . . . . . . .97
Doraemon . . . . . . . . . . . . . . . . . .98
Human Grand Prix . . . . . . . . . . . .99
Новинки
Tokyo Game Show . . . . . . . . . . .100
Секреты Sony PlayStation . . . . .106
Секреты Sega Saturn . . . . . . . . .108
Секреты Nintendo 64 . . . . . . . .111


## ТАКТИКА


KKnD: если на войне нет
правил - их надо придумать . .112
X-Com: Apocalypse.
Тактические советы . . . . . . . . . .122





Бестиарий Chasm'a . . . . . . . . . .126





Противостояние. Памятка
молодого командира . . . . . . . .128
Turok. Бестиарий . . . . . . . . . . .132

Горячая линия . . . . . . . . . . . . .136
Редакционная подписка . . . . . .138
Список распространителей . . .139
Хит-парад . . . . . . . . . . . . . . . . .142
Анкета . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .143
В следующем номере . . . . . . . .146

# СПИСОК ИГР


## PC

Противостояние ..............128
Admiral Ancient ................78
Air Warrior II ...................24
Allods: Sealed Mystery ...........18
Bugriders .......................80
Carmageddon ...................56
Chasm ........................126
Dark Vengeance ................72
DiskWorld 2 ...................58
Earth Siege 3 ...................81
Enemy Nations .................62
Extreme Assault ................60
Jedi Knight ....................48
Heavy Gear ....................78
Heroes of Might and Magic II:
The Price of Loyalty ............69
King's Quest VIII ................81
KKnD .......................112
Meat Puppet ....................85
Moto Racer ....................64
Outlaws ........................66
Outpost 2 .....................84
Pax Imperia: Eminent Domain ....80
Powerslave ....................90
Quake .........................28
Quake: Pack #1 / Pack #2 .........42
Return to Krondor .............70
SWAT 2 .......................83
War Inc. .......................53
X-Com: Apocalypse .........36, 122
Z.A.R. .........................44

## SONY PLAYSTATION

Battlestations ..................91
Brahma Force ..................97
Bushido Blade ..................94
DiskWorld 2 ..................58
Powerslave ....................90
Tenka .........................92

## SEGA SATURN

Worlwide Soccer'97 ............88
Battlestations ..................91
Powerslave ....................90
Manx TT Super Bike ............96

## NINTENDO 64

Doraemon ......................98
Human Grand Prix .............99


# ОТ ИЗДАТЕЛЯ

**Дорогие друзья!**

*Мы счастливы снова встретиться с вами в июне 97!*

*Мы продолжаем писать об игровом железе, российских разработках, снова начали затрагивать Internet – и все это на основе ваших пожеланий.*

*В этом номере вы найдете небольшое нововведение – в разделе «письма» появился почтовый ящик, где все геймфэны могут оставить свои адреса, коды, секреты или просто мнение о какой-нибудь игре.*

*Из важных событий мая хотим обратить ваше внимание на выставку «Аниграф-97», а также на создание силами МВД России и западных разработчиков специальной организации по борьбе с нарушениями закона в области авторских прав в сфере программного обеспечения.*

*В следующем номере ждите горячий репортаж с американской выставки E3 из первых рук корреспондентов «Страны Игр».*

*Желаем вам интересного чтения, ждем писем.*

**С наилучшими пожеланиями,**
**Издатель, Дмитрий Агарунов**

**Список демо-версий на WEB-сервере «Страны Игр» www.gameland.ru к материалам**

| | |
|---|---|
| Extreme Assault | Outlaws |
| Carmageddon | Enemy Nations |
| Air Warrior 2 | Outpost 2 |
| X-Com III: Apocalypse | Meat Puppet |
| Z.A.R. | KKnD |
| War Inc. | Chazm |

# НОВОСТИ













## Gateway 2000 покупает технологию Amiga




Производитель компьютеров **Gateway 2000** выразил намерение приобрести все торговые марки, патенты и торговые имена **Amiga** у германской компании **Escom AG.** Последняя еще в июне 1996 года объявила о своем банкротстве. Стоит отметить, что, несмотря на удручающее финансовое положение **Amiga,** сама платформа все еще является активной силой на европейском игровом рынке. С момента покупки **Amiga** будет оперировать как отдельная компания с сохранением на своих постах всех высших руководителей.

## Новый президент Sony




**Sony Computer Entertainment** объявила о назначении **Ken Kutaragi,** «отца PlayStation», на пост президента своего американского отделения. **Ken Kutaragi** ранее был больше известен, как человек, ответственный за разработку 32-битной игровой приставки **Sony PlayStation.** С момента ее выпуска в свет он оказывал непосредственное влияние на судьбу своего проекта, занимая пост вице-президента **Sony Computer Entertainment.** Теперь же в его обязанности входит следить за судьбой своего детища на территории Северной Америки.

## 3DFX подтверждает свое сотрудничество с Sega

Американская компания **3DFX,** разработчик технологии трехмерных акселераторов для персонального компьютера, подтвердила свое сотрудничество с японской корпорацией **Sega Enterprises.** В ближайшее время **3DFX**




собирается превратиться в акционерное общество открытого типа, одним из самых крупных держателей акций которого станет производитель игровых автоматов и домашних приставок **Sega Enterprises.** Кроме того, компания подтвердила слухи о том, что она разрабатывает графическую подсистему для следующей игровой приставки от данной японской корпорации под кодовым названием **Black Belt.** Конкретные детали проекта пока находятся под строжайшим секретом, однако известно, что эта система не поступит в продажу ранее середины 1998 года.




Что же касается самой **Sega,** то ее слияние с крупнейшим производителем игрушек в Японии, **Bandai,** о котором мы уже однажды писали, может быть отложено на неопределенный срок. Представители **Bandai** объясняют это трудностями, возникшими при распределении новых обязанностей между будущими отделениями корпорации **SegaBandai.**

## Gremlin покупает DMA




Европейский издатель и разработчик **Gremlin** приобрел шотландскую команду разработчиков - **DMA.** Начиная с 1998 года, все игры от **DMA** будут издаваться под маркой **Gremlin Interactive,** или **Interplay** для американского рынка. Разработчики продолжат свою работу практически независимо от своего нового издателя.

Совсем недавно **DMA** объявила о тесном сотрудничестве с командой **Epic Megagames.** Что теперь произойдет с этим сотрудничеством, пока не ясно.

## Перемены в Rocket Science

Американская команда разработчиков, **Rocket Science,** которая начала свою жизнь несколько лет назад, получив гигантское финансирование под многообещающие проекты в голливудском стиле, сегодня оказалась в критической ситуации. В прошлом году, когда над благополучием компании уже нависла угроза, им удалось подписать контракт с издательством **SegaSoft.** Но уже в этом году **SegaSoft** отказалась от дальнейшего сотрудничества с **Rocket Science,** объясняя это несовпадением продукции разработчиков со стратегическими целями компании. После этого, не найдя другого издателя, **Rocket Science** пришлось уволить почти весь свой персонал. Что будет дальше с этой компанией, ее представители пока не сообщили.

## BMG Interactive прекращает работу в Северной Америке




Выпустив свою единственную игру, американское отделение европейского издательства **BMG Interactive** сообщило о прекращении своей работы. Объясняя это гигантской конкуренцией со стороны крупных американских издательств, а также отсутствием развитой инфраструктуры распространения своей продукции, издательство пока не сообщило о дальнейшей судьбе своих следующих проектов. Европейское же отделение **BMG Interactive** продолжит свою работу, как обычно.

## Disney прекращает собственную разработку игр




Отделение **Disney,** ответственное за разработку игровой продукции, было почти полностью распущено в течение трех дней. Такой неожиданный для всех шаг компания объясняет изменением своей политики по отношению к издательству и разработке игр. Вместо того чтобы разрабатывать и выпускать около 20 собственных произведений в год, **Disney** теперь станет издавать не более 10 наименований игр, причем разработанных сторонними компаниями. Конкретные данные о новых партнерах **Disney** пока объявлены не были.

## Ведущие разработчики Nintendo перешли в Sony







Часть команды английских разработчиков **Rare,** ранее работавших над такими хитами, как **Donkey Kong Country** и **Killer Instinct** для **Nintendo,** покинула компанию, чтобы организовать свою собственную студию. Финансировать и издавать все их будущие игры будет европейское отделение **Sony Computer Entertainment.** И хотя уход этих людей из **Rare** (а значит и из **Nintendo,** которая владеет четвертью этой компании) никак не повлияет на будущее компании, это событие наглядно показывает сегодняшнее положение дел в индустрии.

## Новости от CUC Internarional

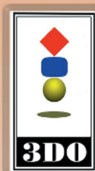
Прославившаяся в прошлом году своей покупкой **Sierra** и **Blizzard,** компания **CUC Internarional** совершила свое очередное приобретение. В этот раз к списку компаний, которыми она владеет, добавилась компания **Berkley Systems,** знаменитая своей серией скринсейверов **After Dark,** а также игрушкой **You Don't Know Jack.** С этого момента **Berkley Systems,** из которой была уволена треть персонала, станет частью отдела исследований и разработок **Sierra On Line.** Напомним, что по состоянию на сегодняшний день **CUC Internarional** является пятым крупнейшим западным издательством в мире.

Что же касается самой **Sierra On Line,** то ее представители заявили, что компания намерена полностью покинуть рынок игр для домашних приставок, на котором, правда, она никогда и не блистала.

## Samsung покупает отделение компании 3DO

После сообщения о намерении создания совместного предприятия между отделом компании **3DO** по разработке новых технологий и американским отделением **Samsung,** обе компании объявили о смене своих планов. По новому сценарию, **Samsung** вскоре приобретет это отделение полностью за 20 миллионов долларов. Таким образом, длящийся уже более года процесс превращения **3DO** из технологической компании в издательство наконец-то завершится. Президентом нового отделения **Samsung Electronics** станет бывший президент **3DO,** а президентом компании **3DO** снова станет ее основатель, более известный, как первый руководитель и создатель **Electronic Arts, Trip Hawkins.**




Тем временем, сама же **3DO** 16 мая 1997 года впервые представит публике свое детище, 64-битную игровую приставку под рабочим названием **M2,** технология которой была в свое время лицензирована за 100 миллионов долларов японской корпорации **Matsushita.** Вместе с ней также будут представлены и несколько игр этой компании для этой платформы.

## Namco наступает на рынок PC

Японский гигант индустрии развлечений, компания **Namco** обнародовала свои планы начать разработку игр для персонального компьютера. Более




известная российским игрокам, как одна из ведущих компаний, разрабатывающих игры для игровой приставки **Sony PlayStation, Namco** теперь собирается перенести все свои хиты, включая серию **Tekken,** на новый для нее формат. Ежегодно планируется выпускать около пяти различных игр, переведенных с **PlayStation** либо с игровых автоматов. Конкретные даты выхода этих произведений пока обнародованы не были.

## Перемены в компании Mindscape

Крупное американское издательство **Mindscape** объявило о своем разделении на две независимые компании - **Mindscape Novato** и **Mindscape Sunnyvale.** Первая компания сосредоточится на разработке обучающих и офисных программ, вторая же продолжит разработку игр. По официальным сообщениям, в результате этих действий ни один сотрудник не будет уволен, а также ни одна игра не будет отменена. И хотя близкие к компании источники опровергли официальную информацию, об отмене конкретных проектов пока неизвестно.




Кроме того, издательство сообщило о подписании договора с командой разработчиков **Take 2 Interactive** на предмет распространения их продукции. Так что теперь практически все будущие игры от этой команды выйдут под маркой **Mindscape.**

## Nintendo наступает на Internet

В интервью еженедельнику **Asia Week** президент **Nintendo** подтвердил планы компании оснастить планируемый к выпуску аксессуар для **Nintendo 64, 64DD,** модемом и средствами связи с **Internet.** Как уже сообщалось ранее, **64DD** будет представлять собой устройство, способное прочитывать и записывать информацию на специально разработанные магнитооптические диски. Тем не менее, пока до конца не ясна ни цена, ни дата выхода данного аксессуара в продажу.




## Intel планирует атаку на игровой рынок

По сообщениям американских средств массовой информации, корпорация **Intel** планирует вторгнуться на рынок игровых систем и игровых автоматов. Применяя ту же стратегию, что и для рынка персональных компьютеров, **Intel** должен представить спецификацию своей игровой платформы, которая по его замыслу должна стать общепризнанным стандартом и новой открытой платформой для игр. В ее основе будет лежать процессор **Pentium II (Pentium Pro** с поддержкой **MMX** и дополнительными возможностями), а также неназванный трехмерный акселератор. Для начала этот аппарат планируется использовать в игровых автоматах, но позже планируется также выпуск его и в розничную продажу. Единственное, что может остановить **Intel** в этой борьбе против **Sony, Nintendo и Sega,** так это цена данного аппарата, которая, по самым скромным подсчетам, пока не может опуститься ниже отметки в 1000 долларов.



# РУССКАЯ ВОЛНА

## AURIC VISION на COMTEK'97




На прошедшей выставке **COMTEK'97** компания **Auric Vision** впервые показала широкой общественности игры российских разработчиков **GAG (ZES't Corp), Hippo Stories (ZES't Corp), Z.A.R. (Maddox Games) и Madspace (Maddox Games).** Демонстрация демо и полных версий постоянно происходило на двух стендах, а также на стенде компании **ВИСТ**. Совместно с компанией **Русский Щит** демонстрировались игры **Z.A.R., Madspace** и **Stormfighter** в стереоскопическом режиме, с помощью производимой вышеупомянутой фирмой очков-шлема **3D Stereo set.** На выставке свободно раздавались демо версии пяти игр всем желающим и был произведен опрос потенциальных покупателей. Также, всем желающим раздавался каталог с программой выпуска игр различных жанров до начала **1998** года, и их было реализовано более **10 000**. Владельцам такого каталога будет предоставлена скидка на покупку новой игры, благодаря включенной на последней странице регистрационной карточке.

Демо версия игры **Z.A.R.** демонстрировалась в качестве примера на стендах не менее 10 фирм — производителей компьютеров на базе **Pentium(R) processor with MMX™ technology**. В течении выставки на презентациях фирмы **Intel, Z.A.R.** упоминалась как одна из наиболее успешно использующих технологию **MMX™**.

## Maddox Games получила официальное право на использование MMX-лого фирмы Intel




**Maddox Games** получила официальное право на использование **MMX**-лого фирмы **Intel** на упаковочных коробках и компакт дисках для игры **Z.A.R.** (*Зона Искусственных Ресурсов*). Игра, публикуемая фирмой **Auric Vision**, будет содержать такое лого и для Российского рынка.

## Создание Агентства по Борьбе с Компьютерным Пиратством




В мае **1997** года состоялось учредительное заседание новой правозащитной организации – **АБКП**, призванной помогать органам по борьбе с экономическими преступлениями. Ее целью является разъяснение сотрудникам **МВД** отличий пиратской и настоящей продукции, возбуждение и ведение судебных процессов над нечистоплотными торговцами. **АБКП** является представителем большинства крупных западных издательств, а также почти всех местных компаний-разработчиков.

**АБКП** не будет заменять следственные органы, а станет лишь истцом и источником оперативной информации для **МВД**.

С учетом факта уголовной ответственности за нарушения в области авторских прав деятельность **АБКП** подтолкнет **ОЭП** (Отдел по борьбе с экономическими преступлениями)

к серии карательных мер, причем, имея потерпевшего — правообладателя, все данные об отличительных признаках подделок, стражи порядка надеются ударить не только по незаконной розничной торговле, но и повредить потоки ввоза, производства и оптовой торговли нелицензионных копий.

## Как живется НеИграм в Стране Игр?




В Стране Игр начались миграционные процессы: ее территорию стали потихоньку осваивать новые жители — диски развлекательного характера, но НеИгры. Наверное, в головах заядлых гейм-фэнов все **CD-ROM**'ы четко подразделяются на Игры и НеИгры, причем при упоминании последних блеск в глазах обычно заметно ослабевает. Хотя среди НеИгр достаточно дисков интересных, веселых и вполне достойных внимания даже самых больших скептиков, считающих, что интерес может представлять только программа, где можно проявить себя, как стратег, стрелок, гонщик, агент 007 и любая другая героическая личность. Не менее интересным при ближайшем рассмотрении может оказаться «поиграть» в исследователя, эрудита и просто любопытного человека. Для этого как раз и существует великое многообразие дисков энциклопедического, информационного и справочного характера. В этом разделе достаточно заметной является **CD-ROM** — серия «**Интерактивный мир**» электронного издательства **КОМИНФО**. Начавшаяся как серия дисков культурно-исторического направления (диски «**Московский Кремль**», «**Санкт-Петербург**», «**Петергоф**»), сейчас серия развивается как коллекция энциклопедий. При этом надо сказать, что под «энциклопедией» подразумевается не привычное «что-то обо всем», а более узкое «все о чем-то». Этим «чем-то» в энциклопедиях **КОМИНФО** является музыка, искусство, история и, проще говоря, может быть что угодно еще. Наиболее яркий диск серии — это первая в своем роде рок-энциклопедия группы **Nautilus Pompilius** «**Погружение**». Конечно, нельзя сказать, что все любители компьютерных игр являются фанатами «**Наутилуса**», но диск оказался столь популярным именно благодаря тому, что там собрано практически ВСЕ: все песни, все клипы, вся история и фотоархив. Музыкальная ветвь серии «**Интерактивный мир**» будет продолжаться дисками других известных групп русского рока. Диск, появившийся в серии после «**Погружения**», — тоже энциклопедия, на этот раз историческая. О всех важнейших событиях истории России за период **1613-1917** рассказывает **CD-ROM** «**Династия Романовых**». Помимо обилия текстовых статей, изображений с портретами царей и их приближенных, на диске есть несколько не совсем стандартных элементов, например, анимированные карты военных действий. Под военные марши тех лет на экране разворачиваются бои и битвы различных войн с подробными комментариями того, как происходило сражение. Достаточно забавным также является эффект «морфинга» Романовых, олицетворяющий преемственность представителей фамилии, возглавлявших царскую Россию. Кстати, это диск был признан лучшим продуктом года в конкурсе «**Мультимедиа для обучения и развлечения**», проводимого издательством Компьютер Пресс и компанией Русс. Следующий диск серии — «**Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства**» — более серьезный продукт и рассчитан, наверное, не на тех, кто хочет познать все искусство одним махом, а на тех, кто будет обращаться к этому диску время от времени, т.е. пользоваться им именно как энциклопедией, справочником. Ну а самый новый диск серии наверняка порадует любителей кино — а таковых, вероятно, большинство. Это первая в России энциклопедия русского кино. «**Киномания-97**» — это единственное существующее ныне издание, объединившее в себе информацию о **4 500** советских и российских фильмах, упоминание **24 000** актеров, режиссеров, сценаристов, операторов и всех, кто делал и делает кино в России, а также всех порадует возможность посмотреть почти 2 часа кинофрагментов и послушать самые популярные песни из любимых фильмов. А владельцев «**Киномании-97**» ждет приятный сюрприз — возможность получить бесплатно следующую версию диска, дополненную и обновленную, а также предполагающую обновление данных энциклопедии по **Internet**! Так что есть основания надеяться, что даже у самых закоренелых геймфэнов появится среди всего великолепия Игр хотя бы одна НеИгра — для начала. Ну а убедившись, что это может быть не менее здорово, можно продолжать заселять свою страну Игр пришельцами из страны **Мультимедиа**.






### Противостояние: Опаленный снег

4 марта была записана мастер-копия диска дополнительных миссий к игре «Противостояние» под общим названием «Опаленный снег». Мы учли пожелания тех, кто играл в «Противостояние». Теперь действие игры происходит зимой (очень колоритно смотрятся снеговики возле жилых домов). Добавлены тяжелые танки «Штурмтигр», «ИС-2», передвижные зенитные установки, скорострельное орудие, мотоциклы, вооруженные пулеметами. В отдельных миссиях стал возможен захват вражеской техники, добавились новые элементы управления.




Но самое замечательное то, что теперь можно играть **head-to-head** по модему и локальной сети с протоколом **IPX**.
Для того, чтобы установить дополнительные миссии, Вам потребуется диск с оригинальной игрой. Для игры по модему или сети требуется, чтобы каждый игрок имел либо оригинальный диск с «Противостоянием», либо диск с дополнительными миссиями.

### 1С выходит на рынок компьютерных игр




**«Бородино»**

В конце лета этого года фирма **1С** планирует выпустить новую игру в жанре походовой стратегии с рабочим «**Бородино**».
Игра предоставит возможность каждому желающему поучаствовать во всех известных сражениях Отечественной войны **1812** года.
Отличительной особенностью данного проекта является высокая точность моделирования боевых действий и реальной обстановки, основывающаяся на детальных картах местности, составе, расположении и характеристиках отрядов, принимавших участие в сражениях, временные интервалы отдельных боев. В игре участвуют отряды до полкового уровня включительно; моделирование местности областями **200x200** метров, модельное время одного хода — около **20** минут.
В проект также будет включена база данных, содержащая историческую информацию, относящуюся к включенным в игру битвам и войне **1812** года.

**«Легенда Лесной Страны»**

Фирма **1С** ведет разработку собственной игры с рабочим названием «**Легенда Лесной Страны**». Игра будет выдержана в жанре **RPG** (ролевые игры), вид от третьего лица, три четверти.



События игры будут разворачиваться на территории древней Руси примерно в VIII-IX веке нашей эры. Основными сторонами, представленными в игре будут славяне, викинги, византийцы и мистические темные силы. Игра не будет привязана к каким-либо конкретным историческим событиям и будет строиться на базе оригинального фантастического сюжета.
Продукт разрабатывается на операционную систему **Windows95**. Выход игры намечен на конец этого года.

**«Братья — пилоты. Дело о похищении слона»**




Фирма **Gamos** ведет работу над приключенческой игрой «**Братья — пилоты. Дело о похищении слона**» с популярными персонажами Братьями-пилотами, известными всем по мультсериалу «**Следствие ведут Колобки**».
Сценарий игры выдержан в стиле пародийного детектива, в котором сыщики Братья-Пилоты вынуждены искать выход из любых ситуаций, возникающих в ходе расследования похищения слона из зоопарка. Играющему придется решить ряд головоломок, пережить напряжение погони, окунуться в атмосферу «**триллера**», пройти через серию комедийных ситуаций.
Игра будет издана фирмой **1С**, одним из крупнейших дистрибьюторов игрового и мультимедийного программного обеспечения в России, и поступит в продажу в августе — сентябре этого года.
(скриншоты можно скачать по адресу: **www.gamos.ru**



**1С: Коллекция игрушек-97**

Компания «**Бука**» предоставила исключительное право на распространение «**Русской Рулетки**» на территории СНГ и стран Балтии до конца **1997** года крупнейшему дистрибьютору программных продуктов компании «**1С**» и известному российскому электронному издательству «**Коминфо**».
В апреле фирма **1С** выпустила недорогое переиздание «**Русской рулетки**». Это первый диск из задуманной **1С** серии недорогих переизданий известных компьютерных игр «**1С: Коллекция игрушек-97**».

### Предполетная подготовка «PARKANA» началась




В канун Дня Космонавтики компания «**Никита**» объявила о точной дате выпуска компьютерной игры «**PARKAN**», разработка которой была начата в феврале **1994** года. Космический корабль **PARKAN** (так в далекие времена назывался бумеранг) отправляется на поиск пропавшего исследовательского судна и в результате аварии совершенно случайно оказывается отрезанным от окружающего мира в заброшенном звездном секторе, в котором после опустошительной войны на выжженных планетах остались роботизированные кланы, добывающие топливо и строящие заводы по производству оружия и ремонту звездолетов.



Смысл игры заключается в выполнении пилотом «**PARKAN**» полученного задания и выживании в условиях полной неопределенности и предоставленной свободы действий.
В игре существует много способов выжить, прямо связанных с поведением игрока: от мелкой спекуляции и мирной торговли до колонизации планет и откровенного разбоя.
Одной из отличительных черт программы является ее жанр — ролевая стратегическая игра от первого лица. Подавляющее большинство объектов, представленных в «**PARKAN**» являются трехмерными, а некоторые из них (планеты и межзвездные корабли) доступны изнутри.
Мир «**PARKAN**» спроектирован с учетом знаний, накопленных современной астрономией, экономикой, военной теорией.
Выход «**PARKAN**» состоится **1** сентября **1997** года.

### Новости от «Буки»




На проходившей в конце апреля выставке «**Комтек'97**», на стенде компании «**ВИСТ**» впервые демонстрировалась пре-демоверсия игры «**Аллоды: Печать Тайны**», которую компания «**Бука**» планирует издать в **3** квартале **1997** года. Еще раз взглянуть на игру до официального выхода демо вам посчастливится на «**Анигрaфе '97**»
В начале мая состоялась **Computer Game Developer's Conference**, ежегодно проходящая в Санта-Кларе, в Калифорнии. Это одно из самых крупнейших событий в игровой



индустрии наряду с выставкой **E3**, в котором принимают участие свыше **5 000** разработчиков компьютерных игр со всего света. В этом году в **CGDC** участвовал Сергей Орловский из **Nival**. Именно на **CGDC** было сделано первое представление пре-демоверсии игры **Allods: The Sealed Mystery** среди многих других громких событий. Компания **Intel** объявила о создании аркадного автомата на базе своей технологии **Pentium II**, а также состоялась церемония награждения лучших игр года, избираемых членами **Computer Game Developers Association** и участниками конференции.







**Пятый Московский Международный Фестиваль Компьютерной Графики и Анимации «Аниграф '97» будет проходить с 21 по 24 мая 1997 года**

**КОНКУРС КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Конкурс компьютерных игр будет проводиться по двум категориям: среди готовых проектов (игра как готовый коммерческий продукт) и среди игр-разработок.




**Номинации конкурса компьютерных игр:**
**1**. Лучшая компьютерная игра сезона **'96-'97**. (Гран-при). **2**. Лучшая стратегическая игра сезона **'96-'97**. **3**. Лучшая образовательная игра сезона **'96-'97**. **4**. Лучшая приключенческая игра сезона **'96-'97**. **5**. Лучшая игра-симулятор сезона **'96-'97**. **6**. Лучшая **puzzle**-головоломка сезона **'96-'97**. **7**. Лучшая развлекательная игра сезона **'96-'97**. **8**. Приз надежды.

Компьютерные игры будут оцениваться компетентным игровым жюри по совокупности многочисленных параметров, среди которых: соответствие жанру, оригинальность замысла, качество графики, музыкальное и звуковое оформление, сложность реализации и др.




**Новости от «Акеллы»**

Фирма «Акелла» продолжает разработку приключенческой игры (с рабочим названием «**Неопубликованная Одиссея**»), где Вам предстоит решить множество головоломок и помочь преодолеть главному герою — Одиссею — ловушки и препятствия, расставленные коварными богами на фантастическом острове, населенном мифическими персонажами, убежать с которого пытается Одиссей. Сюрреалистические пейзажи и первоклассная анимация порадуют поклонников компьютерных игр, особенно в стиле «квест», а также «паззл эдвенчер».



«**Акелла**» готовит прорыв в жанре стратегии в реальном времени! Новый проект под рабочим названием «**Архипелаг**» — это новое



слово в самом подходе к созданию игрового мира. Единый, динамически развивающийся архипелаг с населяющим его людьми многих наций и другими созданиями создает ощущение полной погруженности в древний мир полный мистических тайн, войн, и магии.

В планах — полная приближенность к реальности за счет наиболее достоверных моделей экономики и народного хозяйства первобытных общин, возможности всех представимых действий со стороны людей, сказочных чудовищ, даже животных... великолепная графика, бесконечное разнообразие игровых обьектов, развивающееся, к тому же, во времени, самые умные алгоритмы, сложная иерархическая система общества людей — все это звучит невероятно, но это новая игра фирмы «**Акелла**»!




**Snowball Interactive меняет «Князя» на «Всеслава» и раздумывает над мистической связью двух проектов**

Перемена названий проектов продолжает преследовать российских разработчиков. Сначала **Nival Entertainment** сменил **Moonseven** на **Allods**, а теперь и **Snowball** изменил рабочее название своего самого большого проекта этого года с «**Князя**» на «**Всеслава Чародея**». Как это объясняют дизайнеры студии, *«До недавнего времени наиболее проработанной фигурой в сценарии был местный князь, Всеволод Изяславский, в то время как характер главного героя — Всеслава — оставался прикрытым тайной. Как только мы описали его достаточно подробно, акценты изменились и теперь при мысли об этом проекте у нас в первую очередь встает перед глазами* ***Всеслав Чародей***».

В проекте возможны и дальнейшие усовершенствования, связанные прежде всего с желанием студии сделать из «**Всеслава**» нечто большее, чем один отдельный продукт. Как поясняет продюсер студии Сергей Климов, «Сейчас у нас есть редкая возможность приготовить игрокам сюрприз в виде связи истории «**Всеслава**» с сю-



жетом еще одного игрового проекта, который выпустят этой осенью наши друзья. В результате, помимо двух самостоятельных проектов игроки, знакомые с обоими, получат дополнительное удовольствие, встречая в одной из игр персонажи, знакомые им по другой. Такая возможность выпадает очень редко, и мы в настоящий момент решаем, как ее реализовать наилучшим образом.» Скорее всего, дальнейшие детали будут раскрыты в конце мая на фестивале «**Аниграф '97**».

В этом году «**Всеслав Чародей**» имеет шансы стать самым большим проектом **Snowball Interactive**. И студия, и ее стратегический партнер – компания «**1С**» – возлагают на проект большие надежды, изначально задумав его в качестве серии стратегических игр, а не просто отдельного проекта.

Продюсер студии Сергей Климов говорит: *«Цели, возложенные нами на этот проект, ожидания рынка и прежде всего кредит доверия, выданный нам нашим издателем и стратегическим партнером, компанией «**1С**», многократно увеличивают напряжение работы. Мы находимся в ситуации, когда перед нами открыто множество самых захватывающих возможностей, а поэтому перед принятием решения, затрагивающего тот или иной аспект «**Всеслава**», взвешиваем его не только с точки зрения этого конкретного проекта, но и с точки зрения всей последующей серии».*



# Великая Десятка

**Сергей КЛИМОВ**

*«**Это очень здорово, что до сих пор творческий гений может превзойти силу глобального маркетинга,**» — так отозвался о борьбе маленьких, но талантивых дизайнерских игровых компаний с транснациональными корпорациями **Арнольд ХЕНДРИК** из **Interactive Magic**, который был нашим гостем в прошлый раз.*

*В этот раз мы решили взглянуть на мир игр именно с точки зрения большой известной корпорации, для которой (по крайней мере, по заверениям ее конкурентов) создание игр служит прежде всего средством зарабатывания своих несчитанных миллионов, а уж потом творческим процессом, приносящим удовольствие создателям. Мы отправились в стан «глобального маркетинга» – в одну из наиболее известных и старых игровых компаний, **Activision**, основанную **18** лет назад – аж за восемь лет до знаменитой **Acclaim**. В настоящий момент в офисах **Activision**, разбросанных по миру, работает чуть более **350** человек.*

*Компания эта известна прежде всего благодаря таким хитам, как **Mech Warrior** и **Mech Warrior II**, древнему, но не менее любимому **Death Track**, **Pitfall**, **Shanghai**, **Zork Nemesis**, **Interstate '76** и многим другим проектам, ставшим уже классикой. Пережив достаточно серьезную реструктуризацию четыре года назад, **Activision** испытывает в последние два года небывалый подъем и готовит нам целую обойму новых хитов, включающую **Heavy Gear**, **Hexen II**, **Zork: Grand Inquisitor**, **Dark Reign** и **NetStorm**, **Apocalypse**, а также **Screamin' Demons Over Europe**, **Blood Omen: Legacy of Kain** и **Twinsen's Odyssey**, продолжение **Relentless** (**Little Big Adventure**).*

*Для нашего интервью мы постарались найти кого-нибудь особенного, кто мог бы не только рассказать о тысячах проданных копий последнего хита или политике «глобального маркетинга», но и показать, скажем так, «**Activision с человеческим лицом**».*

*В этот раз на наши вопросы отвечает **Кристофер ХЬЮИШ** (**Christopher Hewish**) – человек, чью должность не так уж и просто перевести на русский язык. Он числится в **Activision** как **Creative Executive**, что, по его словам, является гибридом продюсера и дизайнера (в **Apogee**, например, подобная должность называется **Creative Director** – CK).*

## Кристофер

*Еще до того, как **Кристофер** закончил в **90**-м году университет по специальности «Масс медиа и отношения с общественностью», он проводил почти все свое время в магазине игрушек под названием **Toy Soldier**. Его первой работой по окончании университета стала должность в **Games Workshop** – компании, занимавшейся в основном игровыми миниатюрами (**table-top miniatures**).*

*Однажды, уже достаточно долго работая на **Games Workshop**, **Крис** заметил в журнале объявление компании **MicroProse**, приглашавшее на работу игровых дизайнеров. Несмотря на то, что он к тому времени не обладал требовавшимся опытом работы в компьютерной индустрии, **Крис** пошел на интервью и попросил взять его в качестве помощника дизайнера, так как, несмотря на весьма отдаленную связь с компьютерами, он обладал достаточным опытом дизайна миниатюр и ролевых игр (конечно же, настольных). Через несколько дней он был благополучно принят на работу.*

*Летом **95**-го года, после того, как **MicroProse** и **Spectrum Holobyte** уже слились в одну компанию, несколько агентов по найму принялись «шерстить» не совсем уверенные в новом руководстве кадры образовавшегося гиганта, и **Крис** попросил одного из них представить его кандидатуру более крупной и стабильной компании. Руководству **Крис** понравился и был немедленно принят на работу. Компания называлась **Activision.***


**Крис, в чем преимущества работы в такой большой компании?**


Такая большая компания, как **Activision**, имеет огромное количество положительных сторон, в том числе гигантский обьем ресурсов для разработки и последующего маркетинга игр. Действительно, настолько интересно и захватывающе смотреть, как такая большая машина мобилизует все свои силы вокруг какого-нибудь одного проекта! Однако, конечно, у компаний нашего размера есть и свои минусы, например, корпоративная природа и, соответственно, невозможность позволить себе высокую степень риска с каким-нибудь новым проектом. Маленькие же компании могут свободно себе это позволить.


**Сколько именно разработчиков работает в твоей студии в Лос-Анджелесе?**


Вообще **Activision** располагает, пожалуй, одной из самых больших, если не самой большой внутренней студией по сравнению с другими игровыми гигантами. Наша студия в Лос-Анджелесе состоит почти из **150** человек и создает около **60**% игр, которые **Activision** издает каждый год.


**А почему лучше иметь студию в Лос-Анджелесе чем, скажем, в Далласе?**


Здесь мы имеем прямой доступ к лучшим в стране (да и в мире) независимым студиям, как видео, так и аудио. Мы находимся прямо в Голливуде, а это значит, что мы имеем прямой доступ к лучшим талантам индустрии. Например, в одном из наших грядущих проектов мы используем оцифрованную персону Брюса Уиллиса (**Bruce Willis**). Подобного рода сделка была бы просто невозможной, если бы мы не имели ежедневного прямого доступа в Голливуд.


**Крис, в каком стиле предпочитает работать студия Activi-**











**sion? По двенадцать часов в неделю и без выходных, как некоторые разработчики, или все же как обычная большая компания – строго с десяти до шести?**

**ACTIVISION** Я не думаю, что в этой индустрии существует хоть одна студия, которая может себе позволить работать лишь по восемь часов в день и при этом оставаться во главе рынка. Индустрия компьютерных игр все больше и больше напоминает гонку вооружений (смеется), в которой каждая компания готова пойти абсолютно на все что угодно, лишь бы удержать лидирующее положение.

Большинство людей начинают работать около десяти часов утра и заканчивают в девять-двенадцать вечера. Чем ближе к завершению проекта, тем длиннее становится рабочий день, и люди начинают работать по восемнадцать-двадцать часов без выходных на протяжении нескольких месяцев, прилагая максимум усилий, чтобы закончить игру вовремя.



**СТРАНА ИГР** **А сколько месяцев, по твоему мнению, должен создаваться хит?**

**ACTIVISION** **Activision** может позволить себе разрабатывать игру в течение полных **18** месяцев. Это как раз столько, сколько нам нужно, чтобы сделать настоящий хит, соответствующий самым высоким стандартам индустрии. Если же затянуть разработку чуть дольше, стоимость разработки начинает превышать возможную прибыль, делая проект убыточным.

**СТРАНА ИГР** **Крис, что должна сделать внешняя команда разработчиков, чтобы заинтересовать Activision?**

**ACTIVISION** У нас очень высокие стандарты относительно проектов независимых разработчиков. Это может звучать слишком вызывающе, однако в действительности это прекрасно работает. Если мы подписываем контракт с такой командой, они могут быть на сто процентов уверены, что **Activision** относится к их проекту настолько же внимательно, как и к любому из своих собственных. Такая политика не совсем обычна для больших издателей, некоторые из которых принимают все внешние проекты в качестве продуктов «второго сорта», в результате, такие продукты не получают достаточной творческой и маркетинговой поддержки, и их продажи обычно бывают лишь «удовлетворительными».

**СТРАНА ИГР** **Так все же, учитывая общую консолидацию индустрии и факт, что лишь двадцать-двадцать пять хитов приносят настоящую прибыль, есть ли у небольшой, неизвестной команды разработчиков шанс заинтересовать такую компанию, как Activision?**

**ACTIVISION** Конечно, небольшой и неизвестной команде всегда было трудно войти в бизнес, а сейчас – особенно, однако никто ведь не говорит, что это невозможно! (смеется) На самом деле все просто: нужно терпение и хороший продукт. Терпение нужно, чтобы названивать в издательство до тех пор, пока они не согласятся посмотреть на то, что у вас есть, а хороший продукт — чтобы заставить компанию захотеть вас и ваш продукт.






ACTIVISION






**СТРАНА ИГР** **ОК, теперь давай сразу перейдем к вашему грядущему хиту — стратегии Dark Reign. Насколько я знаю, ее ведь разрабатывает именно небольшая, независимая студия из, скажем так, Океании – Auran?**

**ACTIVISION** Так и есть. **Auran** одно время буквально забрасывал нас демо-версией своей игры **Corporation Offworld**, стратегией в реальном време-



ни. В то время как мы очень заинтересовались технологией игры, нас не устраивал стиль и история игры, так что мы вместе с **Auran** договорились сделать совместный проект, который бы использовал технологию **Corporation Offworld**, однако был бы сделан на основе несколько другой концепции. Концепция называлась **Dark Reign**.

**СТРАНА ИГР** **А ты не думаешь, что «горячее» время для стратегий в реальном времени a'la Command & Conquer уже прошло?**

**ACTIVISION** Если посмотреть на данные по продажам, становится ясно, что стратегии в реальном времени наряду с традиционными стратегиями всегда продавались достаточно стабильно. На самом деле каждый год мы видим на полках игры из одних и тех же жанров, просто технологический прогресс позволяет добавить в те или иные игры несколько новых особенностей, «features», которые делают жанр в этот момент наиболее популярным. И хотя я согласен с тем, что вызванный последней технологической эволюцией стратегий в реальном времени ажиотаж уже прошел, я считаю, что как раз к концу этого года мы увидим на рынке несколько по-настоящему хороших стратегий, которые будут популярными в силу качества самих продуктов, а не созданного ажиотажа.

**СТРАНА ИГР** **Как ты считаешь, чем вызвано появление стратегий в реальном времени как жанра вообще — эволюцией идеи или технологическими новшествами?**

**ACTIVISION** Как у разработчика, у тебя все время появляются разные идеи, которые пока просто невозможно реализовать. Такие «эволюционные» идеи преследуют тебя несколько лет, а затем ты уже имеешь технологию, которая позволяет их воплотить в игре. Я помню, мы играли в некоторые из старых стратегий и желали, чтобы графика была немножко лучше, история — детальней, а компьютер – достаточно быстрым, чтобы можно было играть прямо в реальном времени. Прошло несколько лет, и мы имеем **Dark Reign**!

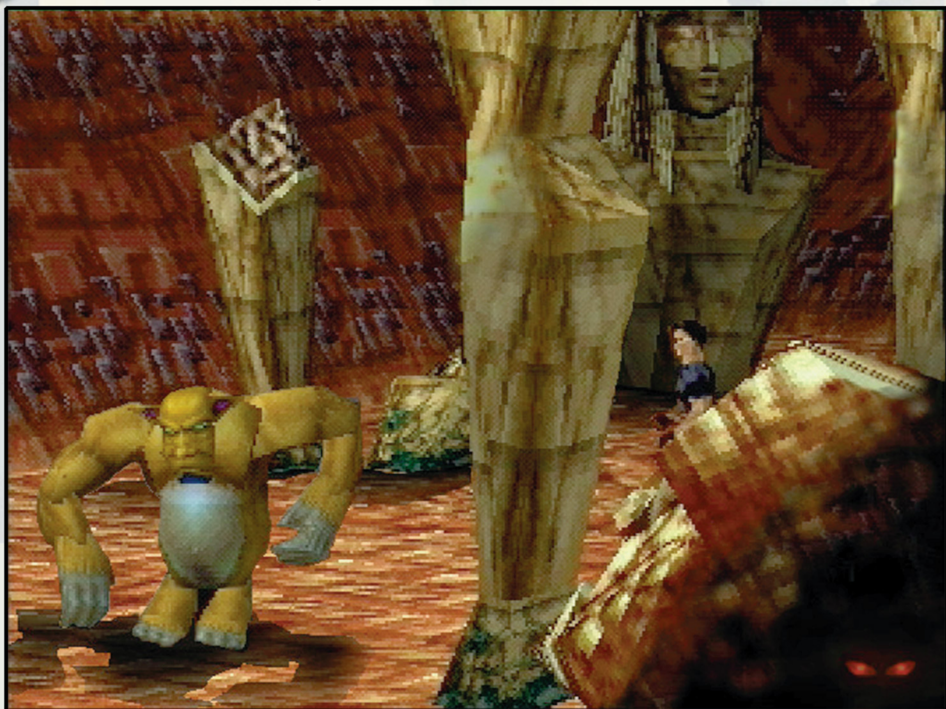
**СТРАНА ИГР** **ОК. Скажи, Крис, как ты думаешь, почему в последнее время в индустрию привлекается все большее и большее количество лицензий? Star Trek, День Независимости, Крепкий Орешек и даже Beavis & Butthead?**

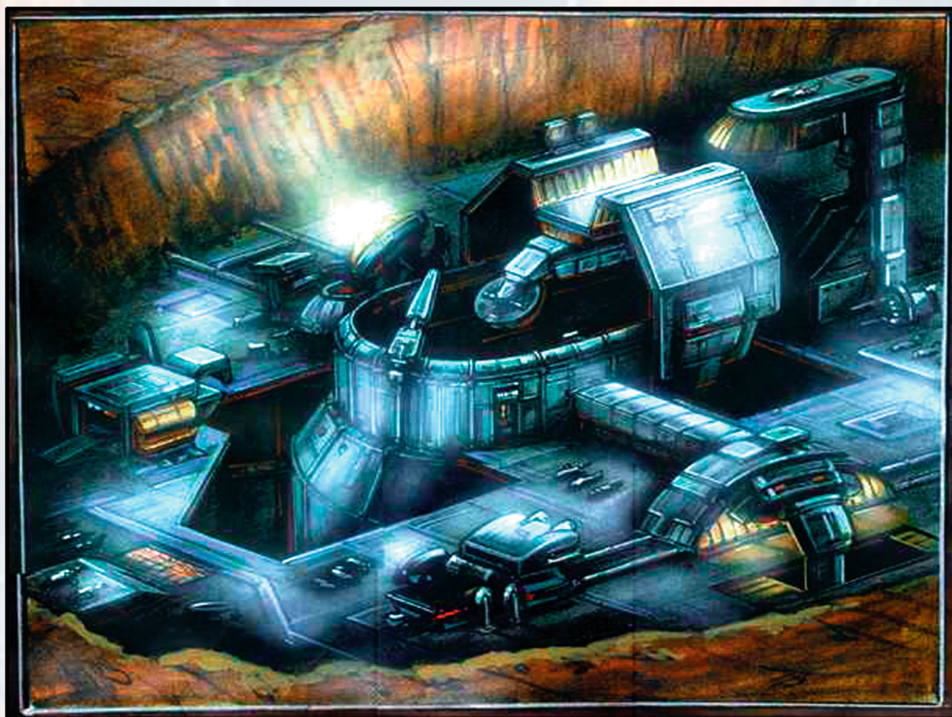
**ACTIVISION** И в самом деле, эти элементы Голливуда все больше и больше проникают в игры. Чем больше становятся игры, тем труднее становится команде дизайнеров посвящать достаточно времени написанию хорошего сценария или особенной атмосферы игры, потому что они и так захлебываются в других вопросах разработки. Лицензии же позволяют взять в работу уже готовую атмосферу, готовый мир. И конечно же, лицензии приносят определенную финансовую гарантию, определенную, уже сложившуюся группу людей, которым игра понравится в силу того, что им нравится основное произведение, хотя в некоторых случаях лицензии могут работать и против тебя, как в этом уже убедились на своей шкуре многие большие компании.

**СТРАНА ИГР** **Давай теперь расслабимся и перейдем к двум последним вопросам. Во-первых, расскажи нам свою самую памятную «военную историю» из жизни разработчиков.**

**ACTIVISION** Я думаю, это было зимой **93**-го, когда я работал в **MicroProse** над **Railroad Tycoon Deluxe**. Главный офис MicroProse расположен в штате Мэриленд, который знаменит своей изменчивой погодой. Мы находились в состоянии «**crunch mode**» —











это когда срок сдачи неотвратимо приближается, и все работают без перерыва, чтобы завершить проект вовремя (московские разработчики называют подобное состояние «бункером», так как никто в этот период не покидает офис, некторые также называют это «залечь на тюфяки», по аналогии с «Крестным отцом» Марио Пьюзо — *СК*). Итак, дело было ранним вечером, и кто-то вышел на улицу покурить и заметил, что приближается снежная буря. Мы не обратили внимания, так как обычно подобные бури не продолжаются очень долго. Спустя несколько часов, уже ранним утром, когда мы собирались закончить работу и разъехаться по домам, мы вышли наружу и с удивлением увидели, что буря не только не закончилась, но вовсю продолжается, да так, что нашу стоянку полностью занесло! Нет проблем, подумали мы, поработаем до утра – там и снег расчистят. Вместо пары часов нам пришлось провести пару дней! И, видимо, чтобы сделать наше положение еще хуже, сигнализация в здании просто сошла с ума и вопила каждые тридцать минут на протяжении нашей первой ночи в заточении. Просто представьте себе группу хронически невыспавшихся разработчиков, застрявших в здании посередине гигантского снежного шторма с оглушающей сиреной, которая вопит без умолку всю ночь, без всякой еды, кроме банок с газировкой из автомата с кока-колой и каких-то конфет и батончиков из соседнего... Это был действительно особенный случай, и в конце концов все закончилось хорошо, как для нас, так и для проекта, который мы успели сдать в срок.




**Впечатляюще. Как-нибудь мы расспросим наших российских разработчиков о подобных случаях. И, напоследок, пару слов для наших читателей.**




Самый лучший совет, который я когда-либо получал и который привел меня в мир разработки компьютерных игр, состоит в том, что надо заниматься тем, что приносит тебе удовольствие. Если ты делаешь что-то, что тебе не нравится, — прекрати это делать. В конце концов все обернется к лучшему, и успех к вам придет именно на том поприще, которое вам нравится. Этот совет особенно к месту в игровой индустрии, так как если ты не любишь то, что ты делаешь, ты никогда не сможешь работать так много, получая среднюю по деньгам компенсацию. Но если ты это по-настоящему любишь, то лучшего места в мире не найти!








**Борис РОМАНОВ**

# CGDC: Конференция разработчиков компьютерных игр

*В начале мая практически все внимание игровой общественности было приковано к одному из важнейших событий — конференции разработчиков компьютерных игр. Тем более важен тот факт, что за время его существования это мероприятие стало охватывать все больший и больший спектр проблем игрового мира. И мы рады сообщить вам, что эту типично американскую конференцию посетил и представитель российских разработчиков. **Сергей ОРЛОВСКИЙ (Nival Ent.)** любезно согласился поделиться с нами своими впечатлениями от прошедшего события, а также рассказать нашим читателям о том, что их ждет уже в недалеком будущем.*

**Так что же сегодня представляет собой эта конференция?**

В свое время, когда индустрия только зарождалась, на этой конференции присутствовало практически всего несколько человек, которые сами же ее и придумали. Они собирались на нее для того, чтобы просто «потрепаться» о своих проблемах. Сегодня же на основной конференции, которая длится 3 дня, проходит по 70-90 сессий в день, причем группами по 15-20 параллельно. Практически половина из них являются стандартными сессиями —лекции или семинары, а остальные делятся на спонсорские мероприятия и круглые столы. Спонсорские же сессии обычно очень узки по своей тематике и они, на самом деле, являются полурекламными мероприятиями. На них представитель той или иной компании рассказывает о каких-то новых аппаратных или программных решениях своей фирмы, которые предлагаются для использования третьим разработчикам. В таких сессиях принимают участие многие компании: и Microsoft, и Silicon Graphics, и Intel, да и многие другие. Именно оттуда и можно действительно почерпнуть много нового и полезного для разработчиков. Существуют также круглые столы, достаточно специфическое мероприятие. Собирается 10-20 человек, заинтересованных одним вопросом, и они просто разговаривают на эту тему. На них нет основного докладчика, а ведущий этого круглого стола может вообще не принимать в нем активного участия. Вглубь проблем там никто не внедряется, а просто люди обмениваются своим мнением.

**Так значит на CGDC участники приезжают послушать лекции, а не показывать свои новые игры?**

На спонсорских сессиях очень часто показываются новые продукты и технологии, но **CGDC** — это не маркетинговая конференция. Там никто не рекламирует свои продукты, там рекламируют свои подходы к созданию игр. Например, даже **Microsoft** представил там не свои игры, а **Direct-X 5.0**. Там же, на спонсорских сессиях, компании рассказывают о своих планах, так что разработчики знают, на что стоит ориентироваться в ближайшее время.

**Вы, наверное, уже не в первый раз посещаете это мероприятие. Не могли бы вкратце рассказать, что изменилось в нем за последние годы.**

Основные изменения, которые сразу бросаются в глаза, что с каждым годом конференция становится все хуже и хуже. Хуже она становится с точки зрения организации и, если так можно сказать, интересности. Два года назад она была еще достаточно маленькой (число участников не превышало **2000** человек), большинство из которых были настоящими энтузиастами своего дела. Но уже в прошлом году конференция встала на коммерческую основу и немного потеряла тот дух авантюризма, который у нее был. Как следствие, она стала дороже, но это компенсировалось более качественными материалами, а по другим показателям она все-таки стала хуже. Кроме этого конференция стала менять свою направленность. Если раньше это была чисто девелоперская конференция, то теперь начала проявляться тенденция перехода ее скорей в менеджерское русло. Таким образом, она потеряла свою уникальность, хотя CGDC до сих пор остается самой открытой девелоперской «тусовкой» и единственным местом, где можно понять, чем реально занимаются разработчики. Именно здесь они немного приоткрывают свои секреты, в противоположность **E3**, где основной контингент составляют представители отделов по связям с общественностью (**PR**) и маркетинга. Кроме того, на **E3** все более зажаты различными правилами и соглашениями. На **CGDC** же представлены непосредственно сами разработчики, которым все это «по барабану», и поэтому они более открыты для общения. К примеру, в прошлом году **John Romero**, если я не ошибаюсь, на конференции рассказывал, как они в **id** делают **Quake**. Причем в то время игра еще была незакончена. Это было серьезно, потому что они практически раскрывали свои методы оптимизации, а это, в общем-то, ноу-хау компании. И это все происходило не за кулисами, а на официальной сессии. Такой случай, когда компания сама раскрывает публично свое ноу-хау, очень редок для любой индустрии, а на **CGDC** таких примеров, на самом деле, было очень много. Все участники конференции по возможности старались поделиться своими секретами. В принципе, это безопасно, так как большинство присутствующих либо уже находятся близко к этому, либо вообще все давно знают, а выступление поднимает престиж компании.

**Но существует мнение, что эти изменения все-таки к лучшему, так как расширится круг вопросов и проблем а также расширяется контингент участников, вовлеченных в процесс создания игр.**

Конференция в таком виде, как сейчас, вряд ли долго просуществует. В этом году на нее собралось около пяти тысяч человек. Причем радикально расширился спектр участников. Очень много внимания стало уделяться вопросам бизнеса. Это, конечно, хорошо, так как разработчикам полезно иметь представление об этой стороне игровой индустрии. Но, с другой стороны, из альтернативы **E3**, конференция стала все больше с ней пересекаться. Быть может, в следующем году конференция в этом виде еще просуществует, но, как это в свое время произошло с **Consumer Electronics Show**, от которой отделилась **E3**, и **CGDC** должна будет поделиться на чисто технологическую, девелоперскую конференцию и все остальное. Люди, когда едут на какое-то мероприятие, едут туда со своими идеями и целями и они хотят пересекаться с интересующей их группой людей. Когда же контингент участников слишком широкий, становится проблематично найти того, кого хочешь. Другая проблема состоит в том, что многие семинары были рассчитаны, прямо скажем, на дилетантов, а не на профессиональных разработчиков, хотя это было и раньше. Но как сказал однажды Пажитнов, он ходит туда не для того, чтобы получить какие-то идеи, просто некоторые абстрактные мысли, высказанные вслух, наводят его на свои собственные размышления. И это на самом деле верно. Практически ничего нового, интересного и подходящего тебе на такой конференции ты не услышишь, но какие-то брошенные вслух фразы могут навести участника на что-то новое.

**Что конкретно привлекло наибольшее внимание участников конференции в этом году?**

Меня интересовали разные сессии. А если конкретно, так это семинар по вопросам он-лайновых игр, проведенный компанией **Mpath Interactive** (одна из ведущих он-лайновых сетей США), семинар **Microsoft** по вопросу применения в играх джойстиков с отдачей, а также **Direct-X 5.0**, семинар по технологии **Q-Sound** разработчиков хорошей библио-

**На CGDC состоялось награждение лучших игр 1996 года в номинациях:**

Лучшая пререндеренная графика — **Zork Nemesis**

Лучшая анимация — **Tomb Raider**

Лучшая игра по мотивам худ. фильма — **I Have No Mouth and I Must Scream**

Лучший сценарий, сюжетная линия — **You Don't Know Jack XL**

Лучшее использование видео — **Wing Commander IV**

Лучшие звуковые эффекты —**Quake**

Лучшее использование новых технологий —**Super Mario 64**

Лучшая приставочная игра — **Super Mario 64**

Лучший симулятор — **Mechwarrior: Mercenaries**

Лучшая музыка — **Quake**

Лучшая стратегическая игра — **Command & Conquer: Red Alert**

Лучшая игра PC/Mac — **Civilization II**

Лучшая игра на Аркадах — **Virtua Fighter 3**

Лучшая игра-action — **Duke Nukem 3D**

Лучшая спортивная игра — **NHL Hockey '97**

Лучшая игра-приключение/RPG — **Elder Scrolls: Daggerfall**

Лучшая новая технология — **N64 от Nintendo**

Лучшая головоломка — **You Don't Know Jack XL**

Лучшая игра в сети/Internet — **Quake**

Лучшая игра 1996 года — **Super Mario 64**







теки по миксовке и спатиалайзингу (**3D** позиционированию) звуков, которая явно превосходит **DirectSound3D** и по скорости, и по качеству. Также была интересная сессия по вопросу программирования для **3Dfx Voodoo Graphics**, проведенная соответственно компанией **3Dfx**. **Intel** же пропагандировал свой подход к созданию «гибридных» приложений, то есть игр, которые могут работать и с **CD-ROM**'а и с Интернет одновременно. Несколько бизнес сессий по менеджменту и маркетингу тоже были достаточно интересными. Кроме того, очень занятной была сессия, в которой принимали участие настоящие легенды игровой индустрии, такие как **Chris Roberts** и **John Romero**. Там они рассказывали о своих успехах, неудачах и отвечали на массу каверзных вопросов.

Еще одним «веселым» местом на CGDC стали мероприятия по поиску новых сотрудников фирм, **Job Fair**. Считается, что именно эта конференция является основным местом по сманиванию кадров у фирм-конкурентов. Эту индустрию двигают вперед именно таланты, и если они есть в команде, то она сможет что-то сделать, если нет - то не обессудьте.

**А какие проблемы больше всего волновали разработчиков на этой конференции?**

То, что индустрия находилась в глубоком кризисе, это не секрет. К сожалению, продажи игр растут гораздо медленнее, чем растет себестоимость их разработки и маркетинга. Основной проблемой в прошлом году был настоящий кризис перепроизводства. Было очень много издательств, разработчиков, да и игр, большинство из которых были на редкость низкого качества. С тех пор в индустрии произошли достаточно радикальные изменения. Многие издательства объединились, кто-то успел обанкротиться и уйти с этого рынка, кто-то ушел, не обанкротившись, например **GTE** и **Philips**. Издатели сегодня предъявляют гораздо более суровые требования к разработчик, и больше их контролируют и сокращают сроки разработки. Все хотят делать хитовые продукты, и никто не хочет делать средние игры, лучше их не выпускать вовсе. От этого снижается количество игр на рынке, и как следствие, увеличиваются продажи каждого конкретного продукта. Но индустрия еще из кризиса не вышла, хотя сегодня уже появился свет в конце туннеля. По всем прогнозам, выход будет, когда Интернет начнет приносить реальные деньги. Тут, кстати, очень уместно снова вернуться к самой конференции. Каждый раз она проходит под каким-либо могучим лозунгом. Два года назад это был *«Давайте делать интерактивность, а не Storyline»*, довольно сомнительный такой тезис. Теперь уже многие поняли, что интерактивность обходится намного дороже в производстве, особенно когда это касается полноэкранного видео. Это очень сложная проблема, чтобы найти ей легкое и хорошее решение. Основной же идеей прошлой конференции был Интернет. Тогда все считали, что это просто «чума». А вот на этой ключевой идеи не было. Практически все говорили об Интернете, но уже многие получили реальные отрицательные результаты на этом поприще. Сейчас Интернет рассматривают как стратегическое направление развития игровой индустрии, и хотя пока он приносит одни убытки, **1999-2000** году он должен стать основным источником прибыли. Также серьезно рассматривался вопрос с **3D** акселерацией.

**А когда же эти процессы дойдут и до российских берегов?**

У нас в стране пока слишком много проблем с Интернетом, на порядок больше чем в Штатах. Основная проблема у нас — повременная оплата услуг МГТС, которая вступит в силу уже в ближайшее время. И если стоимость Интернет-услуг будет неуклонно снижаться, этого нельзя будет сказать о стоимости услуг наших компаний-монополистов. И с этим бороться может только, наверное, Госдума, или хотя бы городское правительство. Вторым препятствием можно назвать отсутствие кредитных карточек у абсолютного большинства игроков. А без них совершать оплату за игры по Интернету пока невозможно, кроме как дебетовую, что очень неудобно.

**А есть ли будущее у платных игровых служб в Интернете вообще?**

Пока эта деятельность приносит одни убытки, но уже через несколько лет игры перейдут в область гибридных приложений, а лет через десять перейдут чисто в Интернет, но это уже, наверное, будет называться по-другому. Но что касается именно платных служб, то именно в этом русле все будет и жить. Сегодня издатель получает в два раза меньше денег от продажи игры, чем за нее платит покупатель в магазине. Интернет же, в свою очередь, позволяет издателям или даже разработчикам напрямую общаться с потребителями. Игры от этого вряд ли подешевеют, но это позволит делать их более качественно, вложив больше денег.

**Давайте тогда вернемся к более близкой для нас проблеме трехмерных акселераторов. Не провалится ли вся эта затея?**

Нет, не провалится. У Intel есть стратегическое направление по ускорению трехмерных приложений. Планируется, что уже через год 3D акселераторы станут стандартным явлением на PC совместимых компьютерах. И в качестве первого переходного шага в этом направлении выступает 3Dfx совместимые платы. И сейчас для разработчиков встала задача создания игр, которые бы пользовались всеми возможностями этой технологии.

**А что вы можете тогда сказать по поводу MMX?**

MMX, в свою очередь, также дает достаточно серьезное ускорение, но для специфических приложений. В частности, достаточно хорошо ускоряется трехмерная графика. Тот же Direct 3D без MMX работает в 256 цветах, а с MMX на той же скорости игра идет в high color. Это также позволяет разработчикам ориентироваться на более высокие значения Frame Rate'а (количество кадров в секунду) без потери качества изображения. Кроме этого, MMX хорошо использовать для работы со звуком.

**как на этой конференции были представлены российские разработчики?**

В общем, надо сказать, не сильно. Кроме нас на конференции были представители из Аниматека, но их нельзя назвать совсем уж российскими разработчиками. Больше никого из России и не было. Аниматек представлял там довольно интересные технологии для разработки игр, которые заинтересовали большое количество американских компаний. К примеру, их технологию лицензировала компания Spectrum Holobyte для своей следующей игры из серии Star Trek.

**А полезно ли вообще российским разработчикам посещать CGDC, или это мероприятие носит довольно локальный характер?**

Безусловно. И вообще я советую всем российским разработчикам побольше посещать подобные конференции. Там есть много интересного для людей любой специальности, и для руководителей фирмы, и для программистов, и для художников. Очень много сессий идет параллельно, и каждый может найти себе что-то интересное по специальности. И вообще, иногда пообщаться с другими разработчиками, гораздо полезнее, чем прослушать лекцию. Тем самым российские разработчики могут немного повариться в соку мировой индустрии, а не только в нашем локальном сочке.





# Allods: Sealed Mystery



Борис РОМАНОВ



*После продолжительного разговора о современных проблемах игровой индустрии и конкретно о прошедшей недавно конференции разработчиков компьютерных игр мы плавно перешли к новому проекту Nival Entertainment, игре **Allods: Sealed Mystery**. Мы однажды уже писали об этом проекте, тогда еще носившим название Moonseven. Но небывалый для российских разработчиков уровень качества продукта вместе с довольно амбициозным подходом к созданию своей игры, заставил нас снова вернуться к этой теме. С первого взгляда может показаться, что **Allods** мало чем выделяется из того потока стратегий в реальном времени, который захлестнул в последнее время любителей компьютерных игр. Но все дело в том, что это не совсем так. Используя уже привычный игрокам подход к реализации стратегических игр на персональном компьютере, ее создатели поставили перед собой непростую задачу: соединить в одной игре все лучшие качества RPG с лучшими качествами стратегии, не забыв при этом и о визуальной привлекательности продукта. Начнем же мы с последнего. Nival Entertainment одними из первых решили перенести жанр real-time strategy в трехмерный мир, оставив, правда, привычный игрокам вид на происходящее. Чисто визуально этот фактор дает множество преимуществ этому продукту перед конкурентами. Картинка в игре выглядит намного более «живой», благодаря использованию освещения в реальном времени, а также «мягкого» затенения (Gouraud Shading) 3D ландшафта. И вообще, нас очень приятно поразило внимание к каждой детали при создании этой игры. К примеру, листья деревьев колышутся от ветра а вода в реках и озерах показывает признаки жизни. Сами же персонажи, которые, кстати, также выполнены на самом высоком уровне, действительно органично вписываются в общую картину, так, как и обещали разработчики. Но удалось ли создателям **Allods: Sealed Mystery** безболезненно совместить в одной игре два жанра, пока остается загадкой. Теоретически все выглядит прекрасно. Начинается игра с того, что игрок выбирает своего героя, или, точнее, герой выбирает игрока (как это будет происходить осталось пока тайной). Затем, выполняя миссию за миссией, он по мере продвижения истории встретит и других героев, которые смогут присоединится к нему. Между уровнями он будет посещать города, в которых можно купить оружие, нанять наемников и так далее. И снова в бой, где уже придется заняться непосредственно стратегией и тактикой. Звучит все очень и очень заманчиво, но до завершения проекта, когда мы сможем проверить все это на практике, пройдет еще достаточно времени. А пока мы решили задать несколько вопросов разработчикам, чтобы они немного пролили свет на свое многообещающее произведение.*

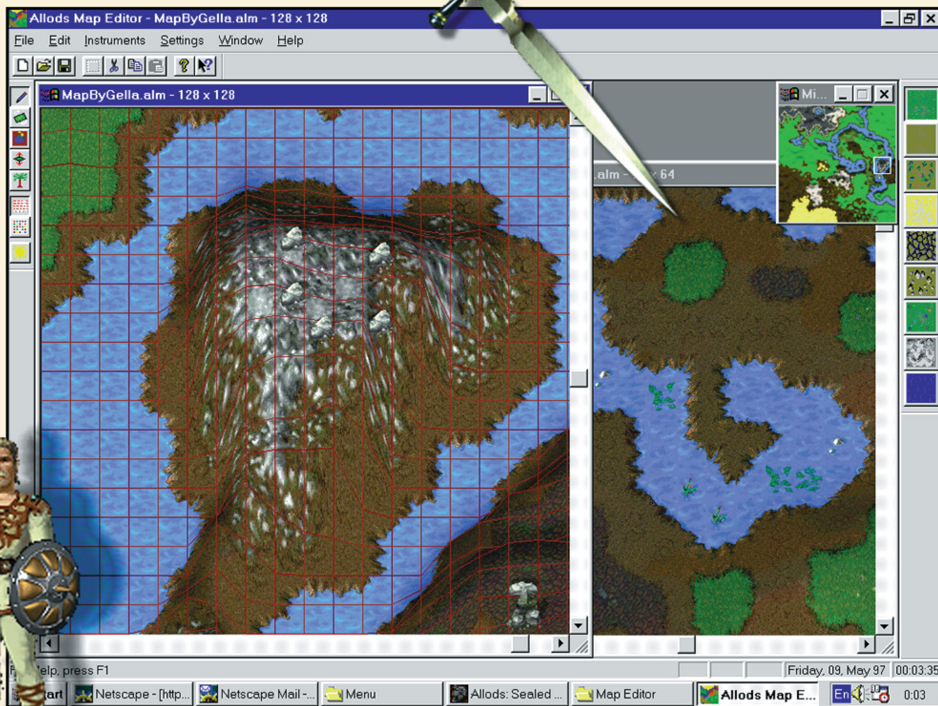
**СТРАНА ИГР: С чего вообще началось создание игры?**

**NIVAL entertainment:** Первоначально мы задумали создать глобальную многопользовательскую игру. Эти мысли у нас были уже давно, лет пять назад, когда еще не было Интернета. Но когда он появился, возникла идея сделать игру под Интернет. Даже сейчас реально игр такого класса нет, либо они только-только появ-



Nival Entertainment. Первый слева в заднем ряду — Сергей ОРЛОВСКИЙ






ляются, так что мы будем одними из первых на этом поприще. Но когда мы подсчитали все ресурсы, которые у нас есть, оказалось, что делать такую игру слишком долго. И если мы ошибемся в чем-то и не сможем что-то обкатать, то придется все переделывать. Поэтому мы решили выпустить сначала первую ее часть. Это будет однопользовательская игра, но я думаю, что мы ничем не пожертвовали с точки зрения game design'a и gameplay'я, а может быть сделали кое-что и лучше. Изначально мы разработали большой-большой мир и поняли, что на его реализацию уйдет очень много времени. И тогда мы просто взяли одну историю, которая могла бы произойти в этом мире, и реализовали ее. В большем же мире человек сможет сам выбирать свой путь, а здесь он только один. Сам мир, соответственно, там будет радикально больше и не будет поделен на миссии, как в однопользовательском варианте игры, а будет представлять собой открытое пространство.

**СТРАНА ИГР: А что послужило вдохновением для этой истории?**

**NIVAL entertainment:** На самом деле очень много всего. Начиная от Dragon Lance'a и кончая Костаньедой. У нас в команде много поклонников fantasy, отсюда мы и черпаем вдохновение.

**СТРАНА ИГР: То есть одного конкретного сценариста у вас не было.**

**NIVAL entertainment:** У нас, конечно, есть сценарист, но большинство ключевых идей мы стараемся обсуждать совместно. Мы берем мозговым штурмом идеи и затем их обрабатываем, но это никак не принижает заслуги нашего сценариста.

**СТРАНА ИГР: Почему для реализации своих замыслов вы решили использовать трехмерный мир?**

**NIVAL entertainment:** Большинство тех игр, которые сегодня существуют в жанре стратегии в реальном времени, страдают от того, что их мир плоский. И как следствие, в них не учитывается достаточно серьезный фактор, который есть в тактике боя. Это использование ландшафта. Используя особенности ландшафта, можно спрятаться. Стоя на горе, можно стрелять дальше. Вверх стрелять тяжело, а двигаться в гору гораздо сложней, чем с нее спускаться. Все эти моменты в ре-



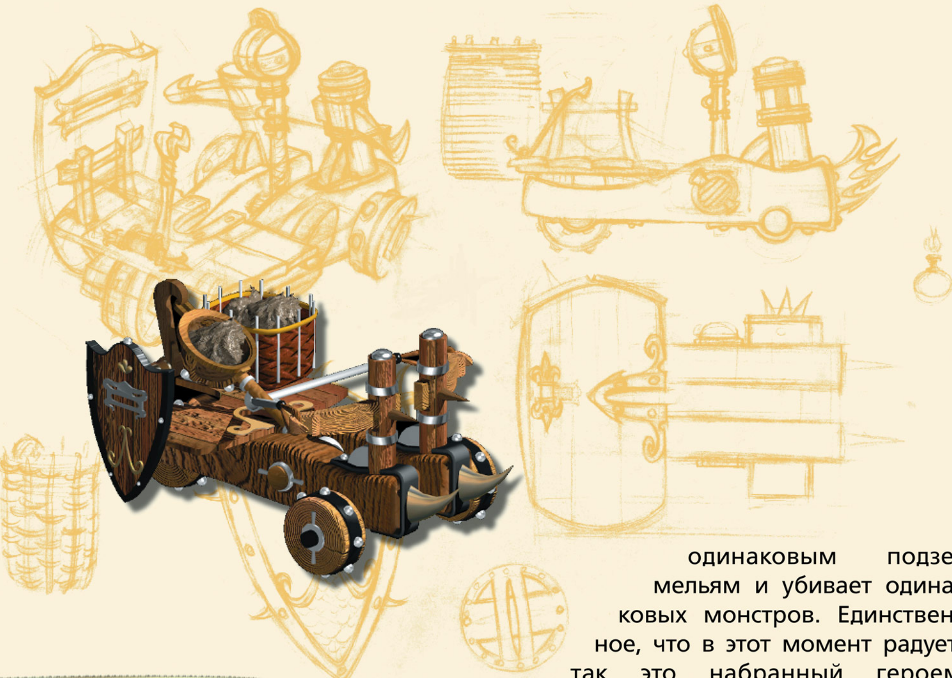




альных играх этого жанра по разным причинам опущены.

**СТРАНА ИГР: Но действительно ли было так необходимо создавать трехмерный ландшафт, когда и на плоскости можно предусмотреть все эти моменты?**

NIVAL entertainment: Во многих последних игрушках создается всего лишь иллюзия трехмерности. Возьмем, к примеру, гору в любой стратегической игре. У многих возникает вопрос, почему на нее нельзя взойти. А ответ здесь прост. Если дать игроку возможность по ней пройти, то вся иллюзия трехмерности пропадет. Мы же стараемся сделать не иллюзию, а мир, и мир этот должен быть трехмерным. Но для удобства игрокам он представлен в изометрии. Отнюдь не тривиально управлять юнитами в трехмерном перспективном пространстве. Многие компании уже пытались это сделать. Тебе дают определенное количество групп в подчинение, и когда они измеряются единицами, то все идет хорошо. Но когда речь идет о десятках юнитов под вашим подчинением, эта задача становится неразрешимой. Пользователь просто не сможет управлять ими так же хорошо и быстро, как если бы использовался изометрический вид. На самом же деле, создание нашего мира нисколько не проще, а в некоторых случаях даже сложнее создания трехмерного мира с перспективным видом на происходящее.



**СТРАНА ИГР: Вернемся тогда к самому игровому процессу. Как много вы переняли для своей стратегической игры из жанра RPG?**

NIVAL entertainment: Было бы проще спросить, что же мы не взяли из этого жанра. Но если всерьез, то, наверное, все лучшее. Мы не взяли некоторую занудность. Многие ролевые игры грешат тем, что один персонаж очень скучно ходит по одинаковым подземельям и убивает одинаковых монстров. Единственное, что в этот момент радует, так это набранный героем Experience. Мы постарались избавиться от этих ситуаций, в первую очередь, добавив в игру элементы стратегии. И соответственно мы привнесли элементы RPG в стратегию для того, чтобы и ее разнообразить. Начнем с того, что у нас в игре достаточно большое количество разных монстров, а у игрока имеются в наличии разнообразные юниты, которыми нужно управлять. Соответственно, перед ним стоит множество стратегических и тактических задач одновременно.

**СТРАНА ИГР: Кстати говоря, монстры выступают в игре лишь как препятствия или даже у них имеется своя собственная история?**



# ВАНГЕРЫ

Уникальная "ноу – хау" графическая технология Surmap ART от K – D Lab позволяет создавать огромные детально проработанные игровые пространства и интегрировать в них игрока в реальном времени...

Бесконечные и опасные странствия по мирам Потерянной Цепи...

Одновременно Игрок охотник и жертва, странник и наемник, торговец и разбойник, исследователь и продукт экспериментов.

Здесь все подвержено изменениям, а незыблемо лишь Действие...

Выход игры в России намечен на сентябрь 1997 года.

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

Developed by



**NIVAL entertainment** Да, конечно. На самом деле история о том, что происходит в этом мире, очень богатая. Мы изначально придумали намного больше, чем у нас вошло в игру, именно для того, чтобы игроки чувствовали всю глубину этого мира. Чтобы он был логичным, и чтобы мог жить, для этого нужно продумать каждую мелочь. Но в первой версии игры мы раскроем только маленькую его часть. Но вот в следующей версии, интернетовской, игроки смогут до конца прочувствовать это. То же самое касается и героев. У каждого из них имеется своя история, своя предыстория и свои взгляды на жизнь. Игрок знает, чего герой хочет добиться и почему идет с тобой. Основные персонажи игры не присоединятся к тебе из-за денег. Вернее, не исключено, что кто-то пойдет с тобой и по этой причине, но обычно истории героев просто пересекаются в одной из точек. А при каких обстоятельствах это происходит, зависит от каждого конкретного персонажа. В общем, цели у героев игры разные, но путь у них один.




**СТРАНА ИГР А не пугает ли вас линейность сюжета?**

**NIVAL entertainment** Нет, не пугает. Она как раз и следует из того, как мы подходили к этому проекту. Например, многие знают систему AD&D и многие читали книжки Dragon Lance. Там линейный сценарий никого не смущает. Просто в книжке рассматривается отдельная кампания, которая могла бы иметь место в том мире. Мы пошли по тому же пути. Мы сейчас хотим показать пользователю, как он может пройти игру, но на частном примере.

**СТРАНА ИГР Вернемся тогда к названию игры. Что же оно означает, и с чем связана такая резкая его смена?**

**NIVAL entertainment** Аллоды - это слово, пришедшее к нам из средневековья. Так называли те земли, которые принадлежали людям, необремененным никакими обязанностями. Но по законам, хозяин аллода не мог жить нигде, кроме своей территории. Если он не выполнял это правило, то лишался своих земель. В нашей игре все это приобретает более драматический характер. Аллоды — это острова, окруженные астралом, а их хозяевами являются великие маги. Но покинуть свои острова они не могут, так как именно благодаря их силе и существуют оставшиеся после глобальной катастрофы земли.

А что касается прежнего названия, **Moonseven**, то оно показалось нам не слишком удачным.

**СТРАНА ИГР Кто будет издавать вашу игру, и оказывали ли они на создание игры какое-либо влияние?**

**NIVAL entertainment** В России игру будет издавать Бука, и они с большим пониманием отнеслись к нашей работе. Поэтому никакого давления с их стороны не было. А что касается издания игры за рубежом, то этот вопрос еще не решен, поэтому и говорить здесь особенно не о чем. Как только можно будет что-то объявить официально, мы это с радостью сделаем.

**СТРАНА ИГР Когда же можно ожидать появления ее в продаже?**

**NIVAL entertainment** Мы планируем выпустить ее в районе первого декабря, если, конечно, ничего не случится. А уже в следующем году мы планируем выпустить версию, разработанную под Интернет.









# МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

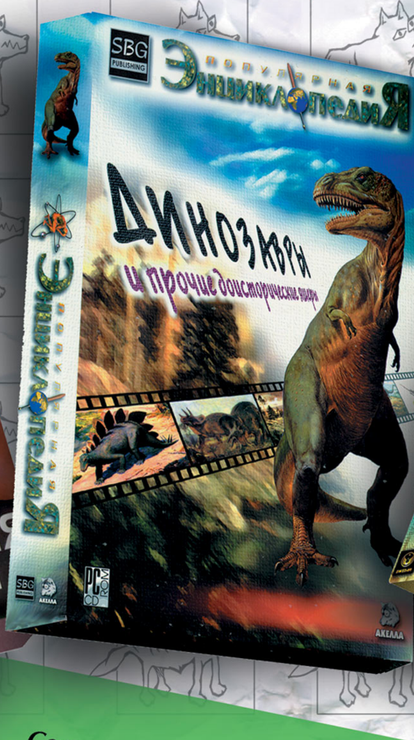


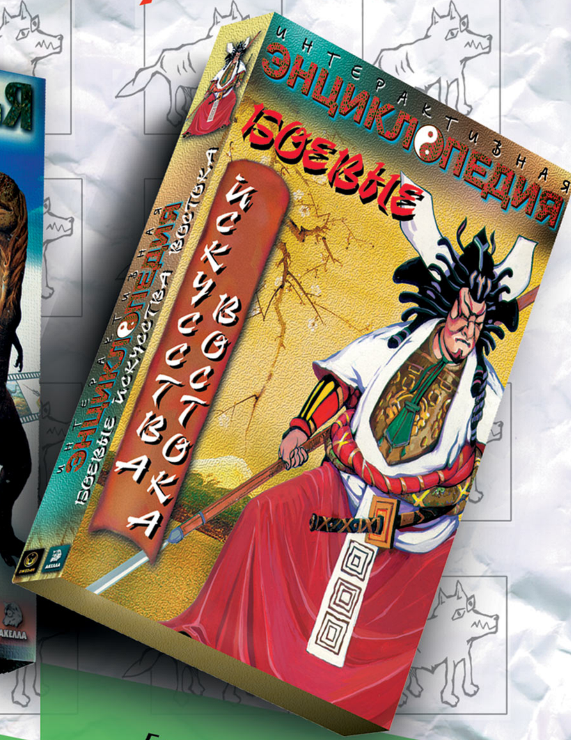
# АКЕЛЛА

Мультимедиа
энциклопедии
на CD ROM

## ПРЕДЛАГАЕТ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ




Интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоящей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день.

**ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВООРУЖЕНИЙ (танки,корабли,самолеты)**

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров.

**ДИНОЗАВРЫ И ПРОЧИЕ ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ЯЩЕРЫ**

Большое количество фото и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.

**БОЕВЫЕ ИССКУСТВА ВОСТОКА**




**новинка**




Самая полная на сегодняшний день версия, вобравшая в себя богатейший опыт фанатов компьютерных игр. Солюшены, секретные удары и коды.

**новинка**

**Адреса по которым Вы сможете приобрести нашу продукцию:**

**МОСКВА:**
Дом книги на Арбате
БИБЛИО ГЛОБУС на Мясницкой
Магазины фирмы "ПАРТИЯ",
КОМПЬЮТЕРРА,GAME LAND,
салоны КОМПЬЮЛИНК,ВИСТ,
ФОРМОЗА,ВАЛГА

**САНКТ ПЕТЕРБУРГ:**
СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел. 2917924
ООО"RACHEL" тел. 2104452

**НОВОСИБИРСК:**
ЗАО "ЛЕМ Плюс" тел.464397

**ЕКАТЕРИНБУРГ:**
TIM Ltd. тел.424779

Выгодные условия
для диллеров

Предъявителю розничная СКИДКА 10%

Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:
Москва,2-я Фрунзенская ул.,д.10.,кор.1.Тел/факс:(095) 242-0323

**Всегда в продаже более 300 наименований CD ROM и VIDEO CD**




# Air Warrior II online

## 1996-1997 Война в воздухе




Как известно, существует категория людей, которые настолько постоянны в своих пристрастиях, что годами играют в одну и ту же игру. Что же заставляет их делать это, ведь каждый год выходит множество потрясающих своей технологией, зрелищностью и новыми возможностями жанра игр? Они возвращаются каждый раз к своему любимому развлечению будучи великовозрастными детьми, и передают свое пристрастие по наследству детям становясь молодыми папашами.

Об одной из таких игр и пойдет речь. В Америке в нее играют уже лет десять. В чем же секрет? Да в том, что эта игра — профессиональный онлайновый флай-симулятор **Air Warrior**. Впервые в России мы имели возможность познакомиться с этой игрой благодаря Интернету в **1996** году, когда и сам Интернет был здесь еще новинкой.

Так вот, в мае прошлого года, случайно попав на страничку фирмы Кесмаи, можно было найти там приглашение к тестированию первого флай-симулятора, доступного через Интернет. Трудно было представить себе, о чем же идет речь. Расскажу собственные впечатления.

Терпеливо ожидая, пока закачается последний килобайт увесистого дистрибутива (линии онлайнового сервиса у нас тогда еще были слабые, и скорость передачи **14 400** — максимально возможной), я представлял себе, как будет выглядеть игра. Получается, что первый встречный самолет в игре - это такой же «*юзер*» Интернета, как и я, который сидит себе за компутером где-то в Калифорнии или в Австралии и видит меня, как такой же самолет. Откуда же я знаю, что это конкретный человек управляет самолетом, а не программа?

Ну, вот и докачалось. Разворачиваю архив, запускаю инстоляцию, делаю необходимые установки в Нетскейпе. Все. Можно нажать клавишу «*Play now*» в окошке Нетскейпа и ....



... и вместо привычного Нетскейпа появляется меню выбора режима полета и сообщение о соединении с игровым сервером. Выбираю Спитфайр и оказываюсь на взлетной полосе. Жму на газ — звук мотора с нарастающей силой. Вот я и лечу, но вокруг пока никого, только поля и холмы. Но вот появляется точка на экране, она увеличивается — да это самолет! Вот только кто - враг или друг? Оживают три текстовые строки внизу экрана на черном фоне:

*— Эй, парень, а что летать с выпущенными шасси удобнее?*

Это он что, он ко мне обращается? Значит это партнер? А шасси я и правда не убрал. А это кто за ним летит на черном самолете? Тут я услышал стук по алюминиевой кастрюле, и мой экран окрасился в красный цвет. **Меня сбили!!!**

Именно с этого момента в мою кровь посредством Интернета попал страшный наркотик — онлайновые игры!

### Обеспечение

Этот год прошел бы без приключений, если бы на свет не появилась следующая, вторая версия **Air Warrior II**. На этот раз меня ожидал сюрприз — полная **CD-ROM** версия игры, которую оказалось возможным приобрести в Москве. А на сайте **www.kesmai.com** вновь объявили бета тестирование новой версии для всех желающих. На этот раз у меня было все — полный комплект кокпитов (панелей управления) всех **35** моделей самолетов времен Первой Мировой, Второй Мировой и Корейской войн на **CD.** Для игры необходимо иметь:

*IBM compatible Pentium processor (Pentium 75 or better)*

*16 MB Расширенной памяти RAM*

*Место на диске 50MB*

*Двухскоростной CD-ROM*

*Видеокарту , совместимую с Direct X с разрешением не*

*менее 640 x 480 и 256 цветов, с 512K видеопамяти*

*"Мышь" и joystick, который здесь весьма уместен*

*Soundblaster-совместимую карту*

*Windows'95, установленный на вашей машине, поскольку игра идет только в этой среде.*

В такой конфигурации вы можете играть с компьютером, по шнурку (**direct connection**) или модему с приятелем, по локальной сети на работе (Хе-хе!). Для игры в Интернете вам необходимо иметь доступ, который предоставляют наши многочисленные (теперь) Интернет-провайдеры, и модем. Надо сказать, что после бета-тестирования поиграть в **Air Warrior II** можно только если вы являетесь пользователями таких провайдеров, как **CompuServe, AOL, Earthlink.**










## Технология

Я не зря сказал, что джойстик в этой игре необходим. Управление усложнено максимальной реалистичностью физических процессов, сопутствующих реальному полету на винтовом или реактивном самолете. Вообще говоря, хороший джойстик здесь только необходимый минимум, чтобы продержаться минут **20** в воздухе и даже одержать победу над незадачливым пилотом, заработав сотню-другую очков. Говоря «джойстик», я имею в виду такие как **Trustmaster, CH Products, Logitech - Wingman Extreme** и т. д. Особенностью их является наличие четырехсторонней кнопки внешнего обзора (**4-way hat switch**), как правило, не менее 4-х кнопок управления: **trigger** — для стрельбы, **Upper button** — реализация бомб, **Middle button** — включение тормоза при посадке, **Low button** — кнопка, в сочетании с которой доступны дополнительные промежуточные виды обзора из кабины пилота. Всего доступны **17**(!) направлений обзора из кабины для **35**(!) моделей самолетов, для каждого из которых существует фотореалистичная графика, полученная на сьемках в основных музеях авиации в Америке и Европе.

Вторым по значимости «*дивайсом*» является джойстик управления подачи мощности (он же **weapons control system**). Другими словами — рукоятка подачи газа (**Trottle control**), который устанавливается как второй джойстик через специальную карту. Для правильной тактики боя эта штука бывает просто необходима. Впрочем, на клавиатуре задействованы клавиши управления **trottle**.

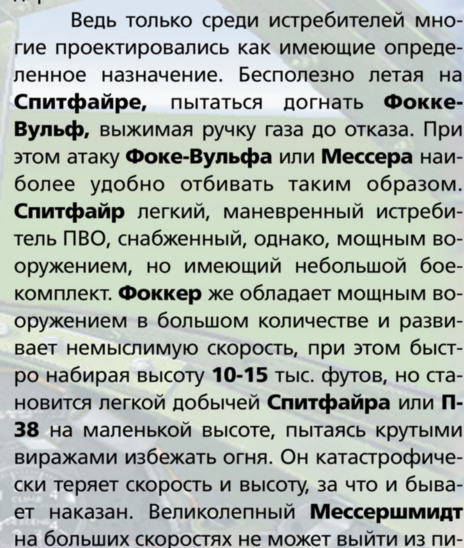
И завершающим элементом управления служат педали (**rudder control**). Они обеспечивают эффективность сложного маневра и полную достоверность в игре.

Вот, пожалуй, и все. Теперь вы экипированы, как настоящий летчик ВВС США или RAF — Королевских Воздушных Сил, а может быть Люфтваффе или Красной Армии. Ведь именно модели самолетов этих армий участвуют в сражениях в небе Кесмаи.

## Тактика

Как я уже говорил, **Air Warrior II** претендует называться высокореалистичным имитатором полетов. Могу вас в этом легко убедить. Полетная практика дает почувствовать все нюансы и особенности конструкций разных моделей самолетов.

Летая на бомбардировщике **Б-26**, вы имеете возможность не только пробомбить вражеский аэродром, но и попутно завалить пару атакующих вас истребителей при помощи верхнего или нижнего пулемета на корпусе бомбардировщика. **Б-26** — маневренная машина, чего не скажешь про **Б-17**. «*Летающая крепость*» — это неповоротливый монстр, снабженный **7**-ю крупнокалиберными пулеметами. Поэтому и летают на этих моделях по-разному. Если **Б-17** набирает высоту **30** тыс. футов и его вряд ли там достанет даже **Фокке-Вульф 190D** (он теряет маневренность на такой высоте), то **Б-26**, напротив, всегда идет на маленькой высоте **200** футов и остается незамеченным для радаров.



Ведь только среди истребителей многие проектировались как имеющие определенное назначение. Бесполезно летая на **Спитфайре,** пытаться догнать **Фокке-Вульф,** выжимая ручку газа до отказа. При этом атаку **Фоке-Вульфа** или **Мессера** наиболее удобно отбивать таким образом. **Спитфайр** легкий, маневренный истребитель ПВО, снабженный, однако, мощным вооружением, но имеющий небольшой боекомплект. **Фоккер** же обладает мощным вооружением в большом количестве и развивает немыслимую скорость, при этом быстро набирая высоту **10-15** тыс. футов, но становится легкой добычей **Спитфайра** или **П-38** на маленькой высоте, пытаясь крутыми виражами избежать огня. Он катастрофически теряет скорость и высоту, за что и бывает наказан. Великолепный **Мессершмидт** на больших скоростях не может выйти из пи-







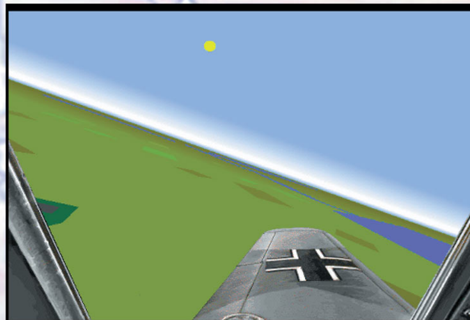

ке, имеет легкое оперение, а вооружение его мощным не назовешь. Однако боекомплекта хватает надолго, да и маневренность позволяет сражаться со **Спитфайром**. С **Мессером** может сравниться разве что **Ла-5**. Это достаточно популярная среди игроков модель, чего не скажешь про **Ил-2** (**Shtourmovikh**). Слишком он не живучий, рекомендуется только для «*камикадзе*».

Если же к этому добавить, что за каждой боевой единицей стоит не компьютерный интеллект, а живой человек с возможно большим опытом полетов, то тактика в бою становится непредсказуемой. Какой приемчик выкинет в ту или иную минуту твой оппонент — можно только быть осторожным и надеяться на собственное мастерство.

Какие же задачи приходится решать в ходе игры? Задача у нас одна — победа над врагом!

### Стратегия

Надо сказать, что в онлайновой игре нет ни английской, ни немецкой, ни американской, ни русской армий. Пилоты могут летать бок о бок с самолетами армий этих стран и при этом принадлежать одной воюющей стороне. Всего же условных армий три: красные, зеленые и голубые. Карта местности, на которой происходят все события, тоже не похожа на реальный географический регион. Названия авиабаз вымышленные. К тому же, существует несколько арен боевых действий. Среди них Европа — слабый реализм, Европа — полный реализм, Тихоокеанский регион — для начинающих,





арена Первой Мировой войны и арена корейского конфликта. Сходство с реальными регионами относительно. Но важно не это, важно то, что атакуя вражеские поля, нефтяные базы и фабрики, можно захватывать авиабазы противника, высадив на разрушенный аэродром десант.

Здесь каждый вид авиации играет свою роль. Те, кто предпочитает летать охотниками-истребителями авиации противника, пытаются в единоборстве одержать превосходство в воздухе, обеспечив тем самым свободный пролет собственной бомбардировочной авиации к объектам противника. Те, в свою очередь, должны уничтожить цель быстро и избежать преследования. После того, как эта задача решена, необходимо быстро и незаметно высадить десант, захватить базу и потом удерживать ее до тех пор, пока она не будет восстановлена под вашим флагом, и с нее не начнут стартовать пилоты вашей армии. На тех участках фронта , где нет атакующих действий с вашей стороны, надо держать оборону от посягательств на авиабазы. Если ваша база подвергается атаке, то иногда приходится бросить самолет и пересесть в зенитную самоходку или даже танк (**Т-34**), т.к. невозможно подняться в воздух — сразу сбивают. Тут-то и жди тяжелой бомбардировки, после которой радар выходит из строя, и на бортовой карте не видно самолетов врага. Взлетая и набирая высоту, замечаешь за собой шлеф белого дыма — это означает, что одна из бомб угодила в склад горючего и мастерские. Так что уже на старте ресурсы твоего самолета равны **75%**.
















Активность игроков такова, что некоторые пилоты даже ужинают не отходя от компьютера (по их словам), держа одной рукой вилку, а другой — джойстик. Начинает действовать наркотик: как только тебя сбили, тобой начинает владеть только одно чувство — жажда наказать наглеца.

И все-таки на карте существуют базы, которые невозможно полностью уничтожить. Это большие города. К тому же, раз в сутки приводят стороны в исходное положение, возвращая сервер в изначальное состояние. А жаль!

## Взаимодействие

Одновременно на каждой арене может присутствовать до **130** единиц. Все они приблизительно равномерно распределяются между воюющими сторонами. Но красные или зеленые — это не единственный способ объединить усилия. В **Air Warrior II** есть возможность создания эскадрилий. Допустим, всю неделю человек занят на работе или на учебе, а в выходные он не проч и полетать, к тому же, скучно ему летать одному, да и тактически взаимодействовать приходится со случайными пилотами. Вот он и ищет себе в команду людей проверенных, которых тоже устраивает такое время для игры. Так возникают эскадрильи асов, появление которых в игре вносит оживление.

Как правило, такие объединения выбирают для себя звучные названия: *«Специалисты»*, *«Боевой Авиационный Патруль»*, *«Кентавры»*, *«Черный Ястреб»* и т. д. Многие из них создают даже представительства в Интернет, где рассказывают о своих боевых заслугах. Вот некоторые из них:

**«SPECIALISTS» — members.aol.com/ Depmod101/main.html**

**«Black Hawk» — www.geocities.com/ CollegePark/8074/blackhawk.html**

Как я говорил, существует возможность переговариваться с членами команды по радиосвязи(**chat**). Это те самые три строки внизу экрана. Так вот, первый канал связи (**room1**) служит для выхода в общий эфир, второй (**room2**) — для переговоров внутри команды, а всего их **100**. Члены эскадрильи выбирают для общения свой секретный канал. Впрочем, вы можете выбрать и другой вид сообщества в игре — бомбардировщик.

Если вы готовы к полету и вот-вот нажмете на кнопку выхода на аэродром, а в этот момент на экране появляется окошко с надписью *«Вы приглашены в экипаж бомбардировщика Б-17»*, то считайте, что вам повезло. Путешествие будет веселым и опасным. Вслед за вашим согласием появляется



схема самолета с указанными на ней огневыми точками. Вам предстоит выбрать, где вы будете находиться с пулеметом в руках: в башне наверху, в хвостовой кабинке, а может в стеклянном шаре под фюзеляжем? Экипаж **Б-17** состоит из **8** человек. Летит, фактически, один пилот, а данные полета, поступая от него на сервер, рассылаются оттуда всем членам экипажа. Происходит это в реальном времени, при хорошей связи с сервером, конечно.

Должен сказать, что за все время бета-тестирования (а это уже почи два месяца) не могу пожаловаться на связь. Все издержки связи можно, пожалуй, объяснить тем, что это все же «бета». Минимальное же требование к скорости передачи данных в этом случае **9600**.

## В небе Интернета

*Вальдо — Привет, Серга! Как там у вас в Москве?*

**Серга — Привет, Вальдо! Сегодня дождь.*

**Стимп — Нужны истребители на поле Грин Харт*

*-ИР- — Бэнг...пошел носом в землю... убит Ирландцем!*

**Стимп —Черт, кто нибудь прилетит прикрыть меня?*

**Серга — Я уже иду, сейчас над Шэйки*

**Мав — Б17 идет с севера на большой высоте*

*=Кен= — Что красные, ангаров на Джен больше нет? Хе-хе!*

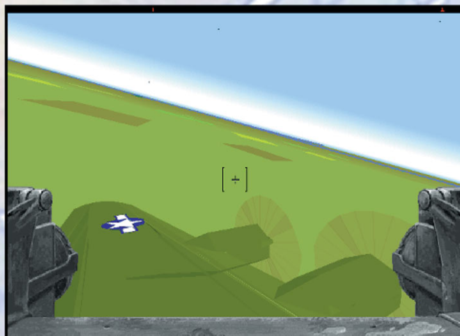
Сейчас в полетах участвует больше двухсот человек. Пилоты со всего мира слетелись продемонстрировать свое мастерство. Есть тут люди из Штатов, Великобритании, Австралии, Ирландии, Индии, Финляндии, Польши, — да всех и не вспомнишь. Не так давно встретил соотечественника, оказалось, что не совсем. Парень родился в России, но живет в Нью-Йорке.

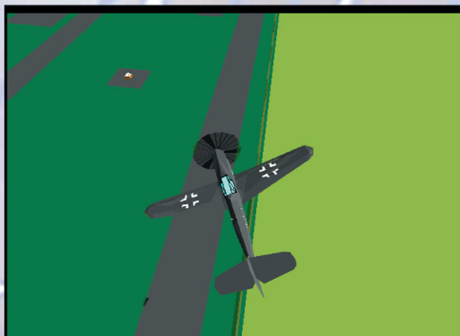
А еще как то набрел я в Интернете на сайт одного финского клуба, где говорилось, что работает он по выходным, и люди приходят туда поиграть в **Air Warrior online**. На фотографии красовался плотный мужчина преклонных лет, сидящий за компьютером, вокруг — разнообразные джойстики. Рядом сидят парни помоложе, но экипированы не хуже.

*«Наверно, финская эскадрилья,»* — подумал я. Кто знает, может и сразимся когда-нибудь в Москве. И не в **Air Warrior II**, а в очередную **Русскую Рулетку** или **Вангеров**?

Ну, что же, по машинам! Привет вам всем, Серга.









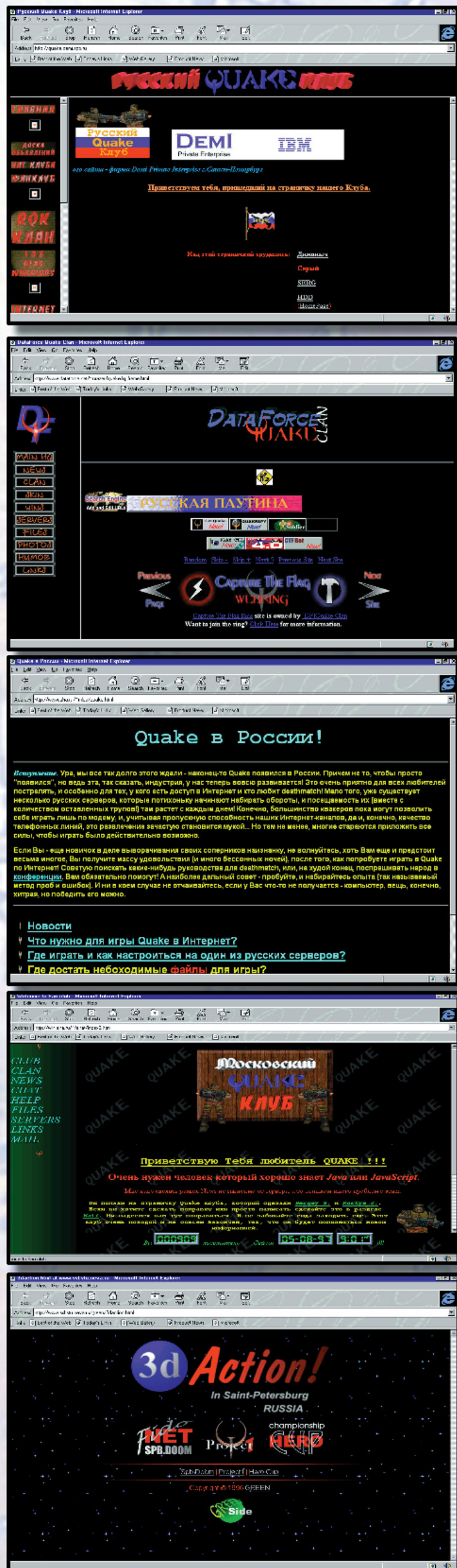




# QUAKE В России — новая религия?

Майк ФЕДОРОВ
aka ЗАВХОЗ

*«Эта статья не появилась бы в том виде, как она есть сейчас, без помощи Ирины ЦЫБУЛЬСКОЙ»*



Так уж получилось, что в свои молодые годы я стал администратором **Quake** сервера питерской фирмы **Nevalink.** Не стану врать, что *«мы были первыми»* — это не так. Однако на тот момент, когда я начинал писать эту статью, на **QUAKE.SPB.RU** в среднем бегало **8** человек, а на других никого. За это время (а прошло около месяца) ситуация изменилась вплоть до того что на **QUAKE.SPB.RU** бывает не пробиться. На самом деле, это проблема, и состоит она в том, что пока на всю Россию нормально функционирует один сервер. Под словом *«нормально»* я имею в виду место, куда можно попасть, которое недалеко находится и где постоянно собирается достаточное количество народу. Самый свежий список российских серверов можно увидеть на моей **web**-страничке. Да, их много (на момент написания статьи — **17**), но проведенная ревизия показала, что половина серверов вообще не функционирует, а на оставшейся половине никого нет. На сервере, где никого нет, делать нечего, пусть он находится хоть в соседнем доме, а с США или Канадой игра будет идти как набор слайдов (появился, умер, появился, умер и т.д.). Но почему же так мало людей на российских серверах? Все выглядит так, как будто одновременно во всей стране набирается **5-10** человек для того, чтобы поиграть. Конечно же, это не так. Просто остальные играют дома, на работе, на серверах других стран… Иначе говоря, сейчас **DeathMatch** в России проходит в трех вариантах:

*1. Играть вдвоем по модему.*

*2. Уговорить несчастных сослуживцев «в последний раз сразиться» по локальной сети, обещая, что «сегодня-то им точно повезет», и они не проиграют со счетом 300:15.*

*3. Со «смертельными» задержками и паузами играть в Америке или в лучшем случае, в Финляндии.*

Казалось бы, игра на российских серверах (которая, кстати сказать, снимает все эти проблемы) должна процветать, однако этого не происходит… В чем же дело? Почему так мало людей играет?

Мне кажется, все дело в том, что до недавнего времени многие даже не представляли, что в **Quake** можно играть через Internet. А те, кто знали об этом, не играли, потому что не знали как. А те, кто знал и играл, играют и сейчас, просто их число оказалось очень не велико. И в результате, сейчас Россия не имеет достаточного количества *«информированных»* игроков. А пока мы имеем совершенно парадоксальную ситуацию. Большинство серверов расположено в Москве, большинство играющих также приходит из Москвы. Но самым популярным является питерский сервер. Это странно. Я, конечно не против, но странности это не уменьшает.

О недостаточной подготовленности почвы говорит и тот факт, что попытки внедрения чего-либо, помимо стандартного **DeathMatch**, закончились если не полным, то весьма крупным провалом. Я говорю о **CTF** (**Capture The Flag**) сервере, который также был у нас, но его использование было скорее случайным, нежели закономерным.

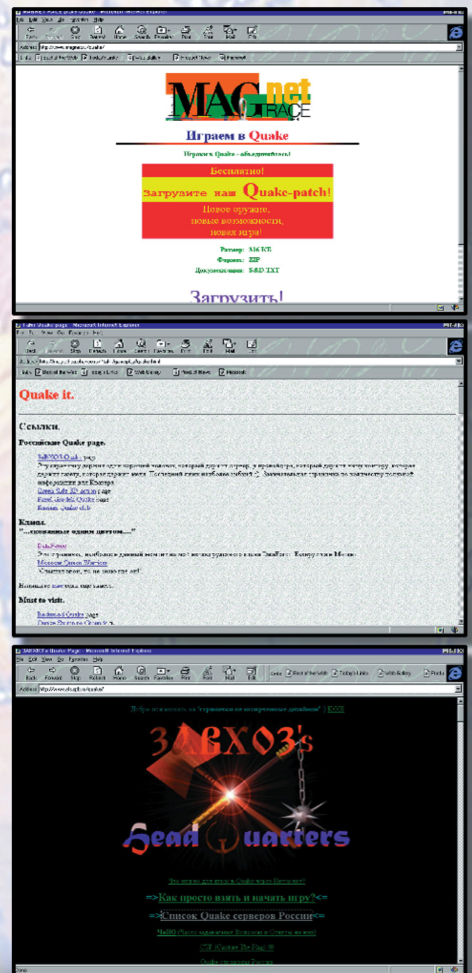
Сейчас я поставил на свой сервер новый патч, который (как мне кажется), делает игру значительно интереснее и многообразнее (его описание находится в конце статьи). Однако, на поверку оказалось что это понравилось подавляющему большинству, но не всем. Например, некоторые из завсегдатаев сервера (*привет, Tahir!*) стали появляться значительно реже. Это печально. Увидев это я специально провел недельное голосование которое доказало приоритет нововведений, тем не менее, *«о вкусах не спорят»*. Понятно что играть эти *«староверы»* не перестали, а значит теперь они играют где-то в другом месте. А значит, *«нет худа без добра»* — это позволит развиваться и другим российским серверам.

Совсем недавно московский провайдер **DataForce** первым в России установил **Quake World Master Server**. И стал продвигать передовую технологию **QuakeWorld**. **Quake World** — это тот же **Quake**, но весь смысл его появления — состоит в игре через Internet. Он позволяет **32** людям играть на одном сервере (например, обычный **Quake**, рассчитан на **16** игроков). Людям теперь нет нужды беспокоиться о том, что у них чего-то не хватает или что у них устаревшая версия. В **QuakeWorld** эта проблема решается автоматически. Как только устанавливается связь с сервером, с него вначале выкачиваются все недостающие элементы, а потом только начинается сама игра. До недавних пор это касалось и карт новых уровней. Но теперь, в связи с появлением коммерческих переделок **Quake** (таких как **Shark**), подобное стало незаконно, и в своей последней версии **QuakeWorld** (**1.55**) фирма **id Software** упразднила эту процедуру. Это, конечно, печально, но ничего не поделаешь, и уровни теперь придется переписывать заблаговременно.

А в основном, все, конечно, держится на голом энтузиазме. Около десяти россий-

ских web-страниц поддерживаются и обновляются исключительно на добровольных началах. Уже существуют два клана (Подробнее что такое *Клан* я расскажу как-нибудь в другой раз, а пока «**клан** — мафиозная структура, на кооперативной основе. Основной целью существовования клана является демонстрация окружающим как надо играть в **Quake**. Б.С.Э. 1999 год»). Так что развитие игровой Internet-индустрии в России не стоит на месте. Не за горами новые игры с поддержкой Интернета (**Jedi Knight, Unreal, StarCraft**). А там глядишь и российские разработчики сделают какую-нибудь чудо-игру, которая будет замечательно работать на наших телефонных линиях.

Лед тронулся, господа... Садитесь на льдину, пока там еще есть теплое место...




## ПАУТИНА РОССИЙСКОГО QUAKE

**http://quake.demi.spb.ru**
*возможно, самая обстоятельная Quake-страничка России*

**http://www.dataforce.net/~crazer/quake/quake.html**
*Quake-страничка возможно самого сильного Quake клана России*

**http://www.aha.ru/~mlou/quake.html**
*возможно, самая «быстрозагружаемая» Quake-страничка России :)*

**http://win.aha.ru/~fanat/index0.htm**
*возможно, самая «литературно-насыщенная» Quake-страничка России*

**http://www.ssl.stu.neva.ru/green/3daction.html**
*возможно, самая стильная Quake-страничка России.*

**http://www.magnet.ru/quake**
*возможно, самая маленькая Quake-страничка России.*

**http://magrathea.chance.ru/~tahir/gameplay/quake.html**
*возможно, самая «поучительная» (и самая остроумная) Quake-страничка России.*

**http://www.ats.spb.ru/quake**
*возможно, самая популярная Quake-страничка России (МОЯ!)*

## ОСОБЕННОСТИ НАШЕГО ГОРОДКА

### Runes. Руны.

*Они располагаются на уровне произвольным образом. Игрок может подбирать их, но единовременно он может нести только одну руну. Руну можно найти просто так, а можно, убив ее обладателя, подобрать вместе с рюкзаком.*



**Руна земли** — сопротивляемость. Обладатель ее становится более «толстокожим». Все повреждения, наносимые ему, становятся в два раза слабее. Обладателя этой руны можно определить по звуку. Звук такой же, как у **Pentagram of Protection**, но сам игрок без ореола.

**Руна тьмы** — сила. Каждый выстрел становится вдвое разрушительнее. Звук при этом издается, как от **Quad Damage**, но ореола, опять же, нет. Причем, если обладатель руны возьмет еще и **Quad Damage**, то он станет в **8** (!) раз сильнее, чем обычно.



**Руна ада** — скорострельность. Все оружие, кроме гвоздеметов и молнии, ускоряется в два раза. В этом случае **super shortgun** становится очень (!) опасным. Стреляет с скоростью гвоздемета, а пули долетают до цели практически мгновенно.



**Руна древности** — регенерация. Жизнь возвращается с каждой секундой. Эта руна позволяет игроку возвращать жизнь по **4** процента в секунду. И так вплоть до **200%.** Обладатель постоянно издает звук подбираемой аптечки.

### Grappling Hook.

Даже не знаю, с чего начать. Если коротко, то это самая кайфовая штука в игре. Представьте якорь-кошку на веревке. Причем этим якорем можно зацепиться хоть за стену, хоть за потолок. Это то, чего никогда не будет в **Duke Nukem**. :) Можно, например, повиснуть в темном углу и отстреливать оттуда противника. Можно перелетать через воду, кислоту и лаву в мгновение ока. Можно ссыпаться на голову врага с неба, или из-под земли. Можно... В общем, много всего можно, была б фантазия и маленький пинг.

Да, чуть не забыл... **Grappling Hook** вызывается двойным последовательным нажатием на «**1**». Сначала включается топор, потом **Grappling Hook**. Либо добавьте в **autoexec.cfg** строчку: **Bind q «impulse 20»**. И тогда вы сможете вызывать **Grappling Hook** простым нажатием клавши «**Q**» на клавиатуре. Совет: подключайтесь и просто потренируйтесь. «*Минута опыта стоит недели рассказов*».

### Ловушки.

Игрок может устанавливать ловушки другим игрокам. Для этого ему необходимо иметь либо двадцать ракет, либо **150** гвоздей. В первом случае игрок может нажать «**0**», и за ним появится ящик с ракетами. Если кто нибудь дотронется до него, то произойдет взрыв и, скорее всего, жертва погибнет. Другая ловушка устанавливается нажатием «**9**». Выглядит она как ящик с гвоздями, а жертва, решившая ими поживиться, загорается. И если она (жертва) быстро не найдет воду (впрочем, сойдет и кислота) или новый бронежилет, то ей (жертве) — конец.

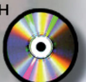
### Огнемет.

Вместо **NailGun** (в просторечье «*четверки*») появился огнемет. С его помощью можно поджечь противника аналогично тому, как это делает ловушка, плюс с его помощью можно летать (для этого необходимо направить огнемет вниз и нажать кнопку стрельбы). *Внимание!* Под водой огнемет не работает (естественно).

В отличие от стандартного **DeathMatch**, где оружие пропадало после того, как его кто-нибудь взял и появлялось через некоторое время, теперь оно присутствует всегда, просто тот, кто один раз его взял, взять его уже не может. Это делает игроков гораздо более «*равноправными*». Теперь уже никто не будет единоличным обладателем **RocketLauncher** и не сможет постоянно прибегать и забирать его.

### Голосование.

Теперь, если уровень вам не нравится, вы можете написать в консоли команду **impulse 100**, и если недовольных окажется больше половины, то будет загружен следующий уровень (уровни загружаются произвольно).







Сергей Долинский, Дмитрий Платонов

# ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ НАЧНЕТСЯ, КАК СТЕМНЕЕТ

Глухая ночь. Громада жилого дома мертва. Лишь два-три окошка подсвечены изнутри неверным голубоватым светом. Из-за дверей этих квартир доносятся невнятные стоны, брякает оружие, слышны отдаваемые приказы. Сумерки и ночь до петушиного крика в их власти. Это время определено судьбой для единения людей, охваченных тайной страстью — Большой Игрой!

Искушенный читатель нашего журнала уже догадался, что речь пойдет о многопользовательских играх (**MUG**), продолжая наш разговор, начатый в мае. Поэтому тех, кого интересует «железная» основа режима **MUG**, отсылаем к четвертому номеру «Страны Игр», а здесь же продолжим совместные исследования новейших методов группового развлечения.

Небольшое лирическое отступление. Тот, кто хоть раз играл в любимую игру, имея в качестве визави не компьютер, а **Homo Sapiens**'а, наверняка ощутил необычность атмосферы такого поединка. Старания разработчиков искусственного интеллекта (**AI**) не пропадают даром, и, скажем, монстры **Quake**'а, не прущие напролом, а выглядывающие из-за угла и «оценивающие» боевую обстановку, производят впечатление достойных противников. На первый взгляд. Изучив их повадки, начинаешь понимать, что механистичность, предопределенность их поведения неизбежна, как ни мудри с **AI**. Дело тут, по-видимому, в особенностях нынешних алгоритмов программирования, и «несчастным» чудовищам не хватает буквально малого: человеческих хитрости и … ошибок. Да, да, именно в ошибках, просчетах, неувязках и состоит вся прелесть сражений человека с человеком!

Вот от тяги игроков друг к другу, чутко уловленной китами индустрии развлечений, все и пошло — и многопользовательский режим, и игры в сетях и Интернете. Только платите.

Обозначив таким образом проблему — как за минимум денег получить максимум удовольствия — рассмотрим пути ее решения. Двинемся от простого к сложному.

Наименьшее количество умственной энергии и средств уйдет, если воспользоваться возможностью играть по модему. Ее предоставляют все современные продукты. Тут все очень несложно и, если тщательно проследить за правильностью установок у всех участников, то проблем будет совсем мало. А при правильном выборе модели модема (см. «Страна Игр», № 4) основной вопрос заключается в качестве и устойчивости связи. Поскольку эти параметры жестко заданы аппаратурой районных АТС, то совет может быть только один — затевайте сражения на ночь глядя! Это заметно снижает вероятность случайных помех и разрыва «контакта», но не дает полной гарантии от неудач. Неоднократно было замечено самими авторами, как даже в половине второго ночи, на самом интересном месте без видимых причин **Diablo** вдруг начинал «глючить». То твой напарник начнет отчаянно рубить мечом воздух вместо скелетика, то сам потянешься за золотцем, а его уж давно нет на этом месте, то монстрик какой вдруг дернется и … телепортируется шагов на двадцать.

Технический аспект тут довольно прост, и если не лезть в де-





бри, то дело в следующем. Одновременная игра на двух компьютерах обеспечивается благодаря обмену информационными пакетами с обязательной проверкой и синхронизацией. При небольших помехах на линии скорость связи достаточно высока для того, чтобы игровая программа успевала восстановить необходимые данные и переслать их повторно. При сильном зашумлении модемы автоматически уменьшают скорость обмена, и полное восстановление битов и байтов становится невозможным. Так что если «по дороге» часть информации безвозвратно утрачивается, а синхронизация не прерывается, то игра приобретает забавный вид, описанный абзацем выше. А если же и с синхронизацией беда, то печальное сообщение «Игра прервана...» неизбежно.

Другое и, надо сказать, неочевидное разочарование может постигнуть владельцев высокоскоростных (28800 и более бод) модемов. Некоторые игры могут идти на такой «спарке» медленнее, чем у обладателей умеренно скоростных моделей. Дело в том, что продвинутые устройства имеют значительные по размеру буферы для передаваемых данных и применяют сложные алгоритмы сжатия. Все это крайне важно и нужно при передаче «сырой», необработанной информации, например, графических, текстовых или звуковых файлов, созданных обычными офисными приложениями. Современные игровые программы обмениваются информацией, которая уже максимально подготовлена к пересылке: ее количество мало (меньше размера буфера) и она тщательно упакована (сжата). Модем, таким образом, выполняет лишнюю работу и вносит этим нежелательную задержку. Поспешим утешить — проблема эта легко устранима. Уточните в описании игры, нужны ли ей дополнительные буферизация и сжатие, а в инструкции к устройству связи найдите, как отключить ненужные функции (обычно AT командами), и «почувствуйте разницу»!

При всей доступности такого способа организации сражений человека с человеком, у него есть один неизбежный недостаток. Нас всегда только двое! А это обидно, поскольку в главном меню зачастую предусмотрена возможность выбора до восьми и более противников. Вот это была бы схватка!

И тут на помощь приходит знакомый по любой локальной вычислительной сети (ЛВС) протокол **IPX**. Вы спросите, что такое протокол **IPX**? Подробности здесь в общем-то ни к чему. Достаточно знать, что этот стандартизированный способ обмена данными поддерживается как **DOS**, так и **Windows** и, следовательно, всеми многопользовательскими игровыми продуктами. **IPX** + ЛВС — эта пара обеспечит полную реализацию возможностей коллективной игры и, что особенно важно, при минимальном времени запаздывания (подробно о запаздывании ниже) и максимальной надежности. Энтузиасты, вооруженные нашими советами (опять см. «Страна Игр», № 4 этого года ) и обитающие по соседству, могут быстро и недорого объединиться в такую ЛВС. А вот для большинства из нас, разделенных пространством, единственное место, где можно получить доступ к локальной сети — это, конечно же, школа, институт или работа. И именно здесь окружающие вас люди традиционно хмурятся на играющих. Так что же получается? Если у вас нет очень понимающего босса или сетевого администратора, то и не попасть вам в мир коллективных баталий, правильно? Неправильно.

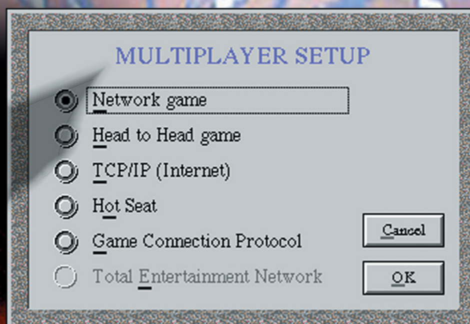
Как всегда, выход есть из любой ситуации.

Во-первых, можно, как один наш молодой знакомый, задерживаться или даже ночевать на рабочем месте, питаясь всухомятку, носить зубную щетку с собой, тайком проводить к себе друзей и играть, играть, играть... Но такой **modus vivendi** неминуемо сузит круг общения до предела и, вероятно, любимая девушка предпочтет вам другого.

А во-вторых, существует Интернет!

В этом месте нашего обзора мы вынуждены сделать еще одно отступление технического характера. Тематика нашего журнала накрепко привязана к коммерческим продуктам индустрии развлечений, и придется оставить за рамками обсуждения все популярные в «узком кругу» текстовые варианты **MUG**'ов, **MUD**'ов, многочисленные некоммерческие программы от шахмат до **3D** аркад и ограничиться известными в мировом масштабе играми. Последние можно разбить на две основные категории: без встроенной поддержки Интернет и с оной. Такое деление оправдано, поскольку в Интернет используется для обмена данными протокол под названием TCP/IP, а большинство популярных игр, вышедших в свет до 1996 года, из сетевых протоколов поддерживают только IPX. Вот вам и коллизия! Как же играть-то?

Не волнуйтесь, рыночные отношения тем и хороши, что нарождающийся спрос немедленно рождает предложение. Крупные компании,











осознав, что удовлетворение тяги игроков к сражению с себе подобными ведет к увеличению числа потребителей, новые продукты создают со встроенной поддержкой **TCP/IP** (пример — **Quake** от **id Software**). Более того, не желая делиться прибылью и популярностью со сторонними компаниями, киты развлекательной индустрии идут на существенные издержки, организуя и оплачивая работу игровых серверов. Примером удачной маркетинговой стратегии является подробно освещенная в «Стране Игр» **RPG Diablo**, коммерческая версия которой обеспечивает многопользовательский режим игры в Интернете через **Battle.net** (то есть на сервере **Blizzard Entertainment**). Это




действительно очень удобно, так как покупатель игры без головной боли и лишних расходов оказывается связанным с сообществом таких же почитателей **Diablo.** Платить придется лишь за время в **on-line** режиме и при интенсивной круглосуточной игре, покупая время «оптом», месячная плата никак не превысит суммы в сто долларов. Казалось бы, одни плюсы? Но тут нам придется сделать еще одно, последнее техническое отступление.

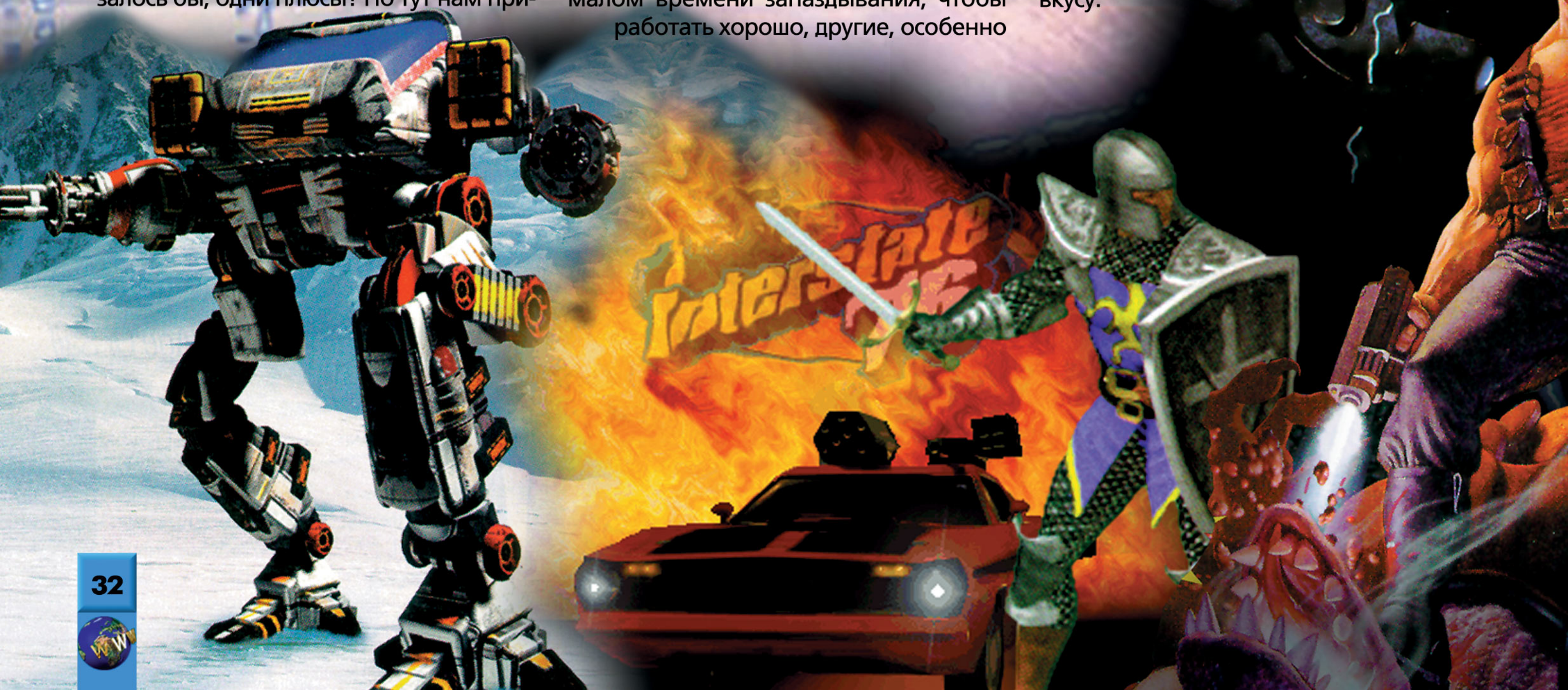
Время запаздывания. С этим важнейшим сетевым параметром (английский эквивалент: **Latency, Ping Value, Lag**) на просторах Интернет приходится сталкиваться постоянно. Это время, которое требуется информации для путешествия по сети с вашей машины на другую и обратно. Даже полусекундное время запаздывания — серьезная проблема. Вообразите, что в **Mortal Combat** пройдет половина секунды между нажатием клавиши и выполнением команды вашим героем — улавливаете серьезность проблемы? Причина высокого времени запаздывания заключена непосредственно в структуре Интернет, которая изначально была предназначена правительством США для того, чтобы пережить ядерное нападение, так что эта сеть децентрализована. В Интернете, в отличие от любой ЛВС, информация почти никогда не путешествует из пункта **A** в пункт **B** по наиболее эффективному (и самому короткому) из возможных путей, особенно в часы пиковых нагрузок — в рабочее время по будням. Для России, в силу недостаточной развитости инфраструктуры коммуникаций и удаленности от США — мирового центра игрового сообщества, проблема запаздывания актуальна вдвойне. В то время, как некоторые игры (подобно **Warcraft II**) не нуждаются в особо малом времени запаздывания, чтобы работать хорошо, другие, особенно разработанные прежде, чем Всемирная Паутина стала полем брани (например, Doom), очень требовательны к этому параметру.

И тут внимательный читатель скажет: «Постойте! Насчет запаздывания мы поняли, но вы же писали, что «старые» игры не поддерживают протокол **TCP/IP.** Как же в них играть через Интернет?»

Да, да, мы писали правду — для игр с поддержкой только **IPX** Интернет непосредственно не доступен. Однако такая потребительская ниша не могла остаться незанятой, и за сердца и кошельки потребителей, спонсоров, рекламодателей развернута и продолжается нешуточная схватка. Идея, как всегда, лежит на поверхности. Достаточно сделать программу «переводчик» с **IPX** на **TCP/IP**, обеспечить игрокам легкий способ найти противников, и «старые» игры засверкают по-новому. С соответствующими приятными последствиями для создателей такого «переводчика». За последние несколько лет количество компаний, предлагающих такой игровой сервис, заметно возросло и ныне в вышеупомянутой схватке участвуют (в алфавитном порядке):

1. **DWANGO** (**Dial-up Wide Area Network Game Operation**) от **Interactive Visual Systems Corp.**
2. **Kahn 95** от **StarGate Networks**
3. **Kali95** от **Kali Inc.**
4. **Mplayer** от **Mpath Interactive, Inc.**
5. **TEN** (**Total Entertainment Network**) от **T E Network, Inc.**

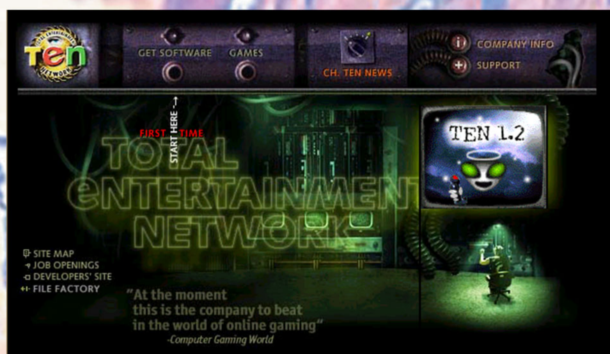
Неплохой список, дающий надежду каждому найти что-то по вкусу.



Все конкуренты обеспечивают минимум базовых возможностей, а именно: связь с другими пользователями для запуска игр, отслеживание своего «статуса» в них, обмен новостями и информацией. Обычным является также участие в проводимых соревнованиях и турнирах.

Отличия же заключаются в способах борьбы с запаздыванием, в количестве поддерживаемых игр и предлагаемых дополнительных услугах. Права на многие игры являются эксклюзивными, в таком случае программное обеспечение для Интернета входит в комплект поставки и позволяет автоматически стать пользователем того или иного игрового сервиса (например, официально **Duke Nukem 3D** — прерогатива **TEN**). Это не означает, что будет невозможно играть в того же **Duke Nukem**'а на серверах конкурентов, но, вероятно, некоторые трудности в оптимизации и настройке могут возникнуть, если поддержка неофициальная. Нам, правда, не удалось заметить каких-либо иных проблем для большинства популярных игрушек, кроме ограничений по поддержке версий продукта и уже упомянутого запаздывания.

Первым, кто вышел на глобальный рынок с предложением игрового сервиса, стала ***TEN***. Широкая рекламная компания с кажущимся неисчерпаемым бюджетом быстро принесла первые плоды, и сейчас помимо **Duke Nukem**'а в эксклюзивном владении **TEN Civilization** (от **Spectrum Holobyte**) и **Panzer General** (от **SSI**). Стратегия борьбы с задержками сигнала проста: проверяя время запаздыванием для каждого пользователя, система разрешает играть в те игры, для которых этот параметр не выше заданного уровня. Практически это означает, что хотя **TEN** — интернациональная




служба, вы будете играть, главным образом, с людьми из ближайшего сетевого окружения. В России серверов **TEN** нет, и потому толку от нее здесь немного. Новичку предлагается пять бесплатных часов для пробы и затем почасовая оплата с развитой системой скидок. За месяц интенсивного пользования сервисом придется заплатить долларов сорок пять – пятьдесят. Системные требования самой **TEN** невелики: **486DX 66MHz**, **Windows 95**, **SVGA**, 14.4 бод модем или прямое соединение с Интернет. Конкретная игра может повысить этот минимум: к примеру, **C&C** требует 12-ти Mb RAM, а **DUKE NUKEM 3D** (**shareware** или полная версия) — **Pentium**'а **60MHz** и так далее. Для некоторых продуктов необходимо сгрузить с сервера специальные версии исполняемых файлов, что, впрочем, является обычной практикой.

Успех первопроходца не оставил равнодушным конкурентов, и в погоню за лидером кинулась **Mpath Interactive** со своим **Mplayer**'ом. Надо сказать, что рывок удался. Стандартный набор возможностей дополнен голосовой поддержкой (как в **chat**'е, так и во время игры — здорово!), прекрасным графическим оформлением клиентской части программы. Интерфейс интуитивно понятен: для вас на выбор комнаты — игровые и для **chat**'а. Красным цветом помечены апартаменты с неприемлемым временем запаздывания, зеленым — удовлетворяющие требованиям системы. Возможный **upgrade Mplayer**'а осуществляется автоматически при подключении к серверу. Новые возможно-






сти вызвали рост аппетита на «железо»: минимум 486/100 МГц, 14.4 бод модем (28.8 предпочтительней), звуковая карта, **CD-ROM**.

Список поддерживаемых игр не впечатляет — среди них много shareware и DOS-версий, но все основные хиты последних двух–трех лет присутствуют. Игровая зона поделена пополам — **Mplayer Free Zone Games** и **Mplayer Plus Games**. Первой, с недавнего времени, могут пользоваться все и бесплатно. **Mplayer Plus** доступен для десятичасового тестирования, а в полноценном виде (то есть, сверх десяти часов и за плату) — только для резидентов США. Опыт общения с **Mpath Interactive** из России дал следующие результаты: **chat** с голосовой поддержкой доступен в любое время суток, а вот хорошо поиграть можно, как всегда, вечером и ночью.

**Mpath Interactive** старается активно влиять на играющих — ею проводится чемпионат среди кланов **Quake** «**The Ladder to Chthon**» с тщательно разработанными правилами и денежными призами (до пяти тысяч долларов на клан за первое место). Специальные меры приняты против любителей легких побед с использованием **cheat**'ов — их автоматически исключают. Так что если бы не проблемы со связью, **Mplayer** получил бы полноценную пятерку.

**Microsoft** с ее **Microsoft Network** не осталась в стороне от общей горячки. **DWANGO** и поддерживаемая ей **Internet Gaming Zone** — это ее запоздалый ответ на брошенный вызов. Одиннадцать первоначально поддерживаемых игр — от шахмат и бриджа до **Microsoft Monster Truck Madness™** — не производят на опытных игроков должного впечатления, несмотря на заверение о наличии 200 тысяч подписчиков. В последнее время этот список несколько вырос, вот он: **DOOM, Ultimate DOOM, DOOM II, Final DOOM, Heretic, Hexen, Duke Nukem, Strife, Terminal Velocity, Descent II, MechWarrior, Big Red Racing, WarCraft II.** Месячная плата в 7,95 долларов позволит иметь пять игровых часов и неограниченное время для общения. 40 часов в месяц обойдутся в 59 долларов с последующим зачетом неиспользованного времени. Предпочтительная форма платежа – кредитная карта, чек, банковский перевод. Система учета общего количества времени, проведенного с **DWANGO**, служит для повышения рейтинга абонента от «игрока» до «титана», что отражается на получаемых привилегиях. Все эти плюсы и минусы наиболее доступны с территории США а ежели вы не резидент, то извините…Нам не очень понравилось, а посему ставим троечку.

The NEW Internet Gaming Zone

INTERNET GAMING ZONE

Play Games Now!
New Player Signup
More Information

Does the Zone look different to you? If it does, you've probably been playing on the old Zone. This is the new Zone. We've redesigned it and added new games and features. To continue playing in the Zone, please click New Player Signup and download new software.

If it doesn't, be aware we've updated the Zone game software. Please reinstall your Zone game and membership software if you haven't done so already. How?

Get ready to play!
The new Zone's got the greatest multiplayer games, the easiest matchmaking, and the most punch per player on the Net! Membership is FREE and you get:

**Kahn 95** от **StarGate Networks** находится в периоде становления: доступна **shareware** версия 0.99, серверов заявлено много, но активны лишь менее десятка. Народу на них тоже немного, но играть есть с кем. Регистрационный сбор в 15 долларов взимается однократно, и все богатства **Kahn**'а ваши навсегда. Поддержка игр выглядит внушительно — практически любая. Интересной особенностью системы выглядит обещание использовать особые методы передачи данных, уменьшающие их трафик на 40 %, что, по теории, должно на столько же сократить время запаздывания. Экспериментальная проверка этого не выявила, и **shareware**-версию мы оценивать не будем.

**Kali** от одноименного производителя — это, похоже, выстрел в самое яблочко, если оценивать состояние дел в игровом сервисе, глядя из Рос-



сии. Идеология системы (все, что идет по **IPX**, должно быть доступно в Интернет) и способы сокращения задержки




сигнала такие же, что и у приведенных выше конкурентов. Список поддерживаемых игр достаточно велик. Также используются модифицированные исполняемые файлы для запуска игрушек, **chat** идет в текстовом режиме (минус!), графическое оформление, как у стандартных **Windows** программ (еще минус!), а 120 тысяч пользователей и 200 серверов — это меньше, чем у **DWANGO**.




Но как часто бывает, что один маленький штрих полностью меняет впечатление от всей картины! Первый игровой сервер в России — именно от **Kali** (Петерлинк, **http://www.peterlink.ru/misc/kali/**). Все, господа, если у вас хороший провайдер Интернет, то проблема запаздывания сигнала практически решена. Подписка на **Kali** стоит около 20 долларов, причем кроме кредитных карт, банковских переводов, можно лично подписаться в Москве или Питере за наличные российские рубли или заочно по почте. Требования к аппаратному обеспечению заявлены на уровне **Mplayer**'a, хотя при работе на российском сервере оказалось вполне достаточно модема 14400 бод. **Jack@Rus** (**http://www.halyava.ru/jack**). Один из призеров последнего российского турнира по **Warcraft**'y и 190-ый в международной классификации чемпионата **Case Ladder** без проблем связывался из подмосковного Троицка по модему 14400 с Петербургом и не только! На наш взгляд убедительный пример общественной полезности начинания ребят из Петерлинка.

Поскольку турнирная тематика — это тема отдельного обзора, то правильный вывод из рассмотрения различных игровых систем может выглядеть примерно так: «Неважно, что нас соединяет, а важно, чтобы быстро и по-русски!»

И вот представьте себе, что вы (ныне абонент одной из игровых систем) садитесь за компьютер и включаете его. Снова запущена любимая игра. Слышны тихие команды, бряцает оружие, блики от монитора падают на ваше лицо. Громада жилого дома мертва. Лишь два–три окошка подсвечены изнутри неверным голубоватым светом. Глухая ночь. Опять начинается война…

**P.S.** Авторы статьи принимают участие в играх и турнирах под псевдонимом **Dolser.** До встречи на полях сражений!





# X-COM APOCALYPSE



**Сергей ДРЕГАЛИН**

Совсем немного времени осталось до выхода окончательного релиза **X-COM: Apocalypse** – игры, которая станет продолжением знаменитой серии UFO: Enemy Unknown (европейский вариант названия) и X-COM2: Terror From The Deep. Новый проект ожидался с нетерпением, и любая информация о нем была просто на вес золота. В течение года мы узнавали все новые и новые подробности об этой игре, теперь же в нашем распоряжении оказалась и рабочая демо-версия.

В этой статье мы представим максимум информации по демо-версии, а также расскажем обо всем том, что разработчики собираются реализовать в полной версии игры.

| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Стратегия** |
| **Издатель:** | **MicroProse** |
| **Разработчик:** | **MicroProse** |
| **Требования к компьютеру:** | **Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, 2x CD-ROM** |
| **Платформа:** | **PC, Sony PlayStation** |




Итак, приступим. Сюжетная линия **X-COM: Apocalypse** продолжает историю противоборства человечества и древней инопланетной расы. Как вы помните, в первой части игры полчища иноземных захватчиков устроили на Марсе перевалочный пункт – удобный плацдарм для нападения на нашу планету. Специально созданная организация X-COM, которую вам предлагалось возглавить, занималась уничтожением вражеских диверсантов. Поползновения врага оканчивались, когда вы уничтожали центральный компьютер инопланетян. После этого на некоторое время наступали мир и спокойствие...

...вплоть до выхода UFO 2: Terror From The Deep. Инопланетяне послали на Землю сигнал, который активировал системы космического корабля, упавшего на нашу планету около шестидесяти миллионов лет назад. Кстати, по сюжету игры, именно это падение стало причиной гигантских экологических катаклизмов, повлекших за собой гибель динозавров. Со дна морских глубин, где покоился космолет, поднимаются на поверхность адские, чуждые создания. Но и они вскоре терпят поражение, – после того, как вы уничтожаете главную тварь, которая ментально управляла всеми инопланетными военными силами.



Спустя 43 года после окончания Второй Инопланетной Войны, в 2084 году экологическая обстановка Земли выглядела крайне удручающе. Ресурсы были практически исчерпаны, а большинство территорий, опустошенных изнурительными войнами, были почти непригодными для жизни. Большинство землян перебираются на другие планеты солнечной системы. Но оставшиеся не опускали руки, наоборот, они начали создавать мегаполисы (Mega-Prime), которые должны были, по их замыслам, восстановить ауру планеты. Жизнь в мегаполисах первое время была просто идиллической, но ситуация резко переменилась за последние четыре года. Почему люди стали так жестоки? Почему начали разваливаться самые крепкие семьи? Откуда возникла расовая вражда?... На все эти вопросы был один ответ – вмешательство инопланетян. Вместо того, чтобы нападать в открытую, они начали внутреннюю борьбу



(материализовываясь из скрытых порталов), подтачивая мораль землян, занимая главенствующие и ключевые посты в руководящих аппаратах Mega-Prime.

Таков сюжет третьей части X-COM. Теперь же давайте более подробно остановимся на игровом процессе. В демо-версии **X-COM: Apocalypse** предлагает-








ся только одна тактическая миссия. О ней мы и расскажем. Основным принципиальным отличием **X-COM: Apocalypse** от своих предшественников стала возможность режима игры в реальном времени. Перед миссией вам предлагается выбрать режим: походовый (turn-based) или в реальном времени (real-time). Скажем откровенно, нам по душе больше пришелся привычный походовый режим, но такой выбор – исключительно дело привычки, никаких объективных обстоятельств по поводу преимущества turn-based над real-time нет. Советуем вам самостоятельно попробовать и тот и другой вариант и определить для себя более предпочтительный. Единственное, для real-time необходим достаточно мощный компьютер, дабы успевать вовремя реагировать на изменения в игровой среде.



В **X-COM: Apocalypse** появилась возможность создания отрядов (максимально шесть отрядов, в каждом из которых может быть до шести агентов). Это нововведение более актуально для real-time режима, но, в принципе, неплохо используется и для turn-based.

Коснулись изменения и процесса сражения. Во-первых, карта разворачивающейся баталии (map, вызывается клавишей Tab или нажатием на соответствующей иконке) стала куда более удобной и содержательной. Реализован удачный скроллинг и возможность управления юнитами прямо по карте.

Сами юниты теперь могут не только приседать, но также ползти (crawl) и бежать (run). Над изображением текущего агента теперь указывается количество оставшихся movement points (если помните, раньше приходилось определять movement points «на глазок»).

По части применения оружия все осталось по старому – щелкай на пистолете, лазерном ружье и т.п. и направляй курсор на врага. Возможны три варианта выстрела: прицельный, одиночный (навскидку) и автоматическое ведение огня. Соответственно, по убыванию тратятся и очки (action points) вашего агента.

Экипировка юнитов стала очень удобной. Все манипуляции с предметами выполняются по системе перетаскивания (drag and drop).

Несколько слов о графике. Графика **X-COM: Apocalypse** выполнена в разрешении 640x480x256. В целом, это несомненный прогресс по сравнению с предшественниками, но, например, до Wages Of War графике **X-COM: Apocalypse** далековато. Хотя есть все основания полагать, что в полной версии ситуация изменится – разработчики обещают создать более качественные текстуры и тщательнейшим образом прорисовать все детали фигурок агентов, врагов и др.




В окончательном релизе список оружия будет представлен такими «игрушками», как 40-миллиметровый автоматический пулемет, снайперская винтовка, силовая паутина, энергетический меч и даже энтропийная ракетная установка! Помимо этого, будет реализовано управление крафтами, на которые можно устанавливать различные виды вооружения, менять двигатели и т.п. Будут также и стационарные установки (артиллерия, пушки и проч.). Разработчики обещают множество типов брони, причем любые части тела агента могут быть защищены разными видами брони.






По части выбора наемников не накладывается никаких ограничений. Вы можете даже выбрать для него (нее) другую физиономию, если оригинальная вам кажется не особенно симпатичной.

Враги будут мало чем отставать от ваших бравых наемников – они тоже неплохо бегают, ползают, прыгают и приседают. Всего ожидается 16 типов противников. Судя по картинкам, некоторые враги будут размером с небольшой дом. Помимо инопланетян на вашем пути могут встать и полиция, и опасные гангстерские шайки, и элитные части правительства и т.п.

Игра будет поддерживать multiplayer. Одновременно могут сражаться до восьми человек, поддерживаются модем, нуль-модем и сеть.

Мегаполисы будут грандиозных размеров. Подозреваем, что на «чистку» такого мегаполиса может уйти немало времени, так как внутри Mega-Prime находится 50 строений (кстати, генерируемых по случайному закону).

Будет сделана система настройки параметров игры, что, несомненно, поможет новичку, а для профессионала сделает сражение более захватывающим.

**X-COM: Apocalypse** будет занимать один компакт-диск – никаких spawned version не предусматривается. На этом диске будет несколько мощных видеороликов и обьемная и исчерпывающая UFOpedia, которая стала атрибутом всех игр серии X-COM.








Когда заходит речь о звуковых платах, редко можно услышать два одинаковых мнения – многие будут восхвалять свои **Sound Blaster**`ы за их совместимость, кто-то станет объяснять, что такое настоящий звук и какими прекрасными возможностями обладают платы компании **Turtle Beach Systems** или **Advanced Gravis**, некоторые заметят, что для игр сойдет звуковая плата и за 50 долл. Вряд ли эти споры когда-либо утихнут, ведь автолюбители тоже до сих пор не выяснили, что лучше – **Mercedes**, **BMW** или Запорожец. Но оставаться в стороне не хочется, тем более что мне за последние годы удалось попробовать практически все звуковые платы, представленные на мировом рынке. Для себя я нашел золотую середину, поэтому надеюсь, что смогу дать определенные рекомендации и другим пользователям.

Первое, что необходимо сделать при выборе звуковой платы – это определиться, с какой целью вы ее покупаете. Конечно, для большинства пользователей на первом месте стоят компьютерные игры и работа с мультимедиа программами в **Windows 95**. Этой области применения звуковых плат я уделю наибольшее внимание. Если же вас, кроме всего прочего, интересует возможность работать на своем компьютере с музыкой и звуком, то тут необходимо хорошо представлять, насколько профессиональный результат вы надеетесь получить и как много денег вы готовы ради этого потратить. Вот примерная таблица, описывающая возможные задачи и необходимое для их решения оборудование:

Звуковые платы для работы с музыкой

**Базовая домашняя музыкальная студия:**

- обучение игре на муз. инструментах
- работа с **MIDI**-секвенсором
- запись и редактирование звука
- совместимость с **Sound Blaster** для игр
- 486 **CPU**, 8Мб ОЗУ, **Windows 3.x**
- MIDI-клавиатура (100-300$): **Fatar Studio 37**, **610**; **QuickShot MIDI Composer**, **Roland PC200** + **MIDI**-интерфейс
- Звуковая плата (150-300$): **GUS PnP**, **SB AWE64**, **TB Tropez+**, **MidiMan DMan** + **Yamaha DBX50XG** или **SW60XG**

Для базовой конфигурации домашней музыкальной студии достаточно иметь компьютер с процессором не менее **486DX**, 8 Мбайт ОЗУ и **Windows 3.x**. Вам подойдет практически любая звуковая плата, поддерживающая хороший волновой синтез (с обьемом ПЗУ не менее 2 Мбайт), желательно, чтобы в ней имелась возможность расширения ОЗУ для загрузки дополнительных звуков (патчей, сэмплов). Обратите внимание на качество аудио параметров избранной платы, отношение сигнал/шум должно быть не ниже -80 дБ (чем лучше этот показатель, тем больше у вас шансов, что ее звучание будет чистым, без дополнительных шумов и наводок при воспроизведении музыки и звука). Если вы планируете ра-

# Звуковые платы: для игр ... и не только.

**Александр Курило**

ботать с многоканальной аудиозаписью или использовать программы для голосового общения через **Internet**, то обязательно проверьте наличие режима полного дуплекса (возможность одновременно записывать и воспроизводить звук) и соответствующие драйверы. Очень хорошо себя зарекомендовали звуковые платы компании **Turtle Beach Systems**, подходят также платы от **Advanced Gravis**, **Creative Labs** и **Yamaha**. К ним с помощью специального **MIDI**-шнура (~20-25$) или **MIDI**-адаптера (45-50$) подключается **MIDI**-клавиатура (для начала вполне подойдет 3-х октавная динамическая активная клавиатура **Fatar Studio 37**) – все, теперь вы можете играть на ней, работать с нотами, записывать через микрофон или с линейного входа голос и живые инструменты, редактировать их, ну и конечно наслаждаться прекрасной музыкой и аудио-эффектами в играх. Все необходимое программное обеспечение обычно поставляется в комплекте, много интересных программ всегда можно найти в **Internet**.

**Настольная музыкальная/аудио студия:**

- работа с **MIDI**/аудио секвенсором
- работа с загружаемыми сэмплами
- запись и редактирование звука
- обработка, сведение, мастеринг
- виртуальная многоканальная запись /монтаж (до 8-16 аудиотреков)

**Pentium** 75, 16Мб ОЗУ, **HDD** >1Гб **EIDE**, **Windows 95**

**MIDI**-клавиатура (370-700$): **Fatar Studio 610+** и старше; **Roland A33**

Звуковая плата (450-700$): **TB Multisound Pinnacle**, **AVM Apex**, **Terratec EWS64XL** + 8-16 Мб ОЗУ; **TB Fiji** + **Yamaha DBX50XG**

Если ваш интерес к музыке не ограничивается любительским уровнем, то существует целый спектр сравнительно недорогих (относительно студийного оборудования) плат, позволяющих достичь вполне профессиональных результатов на обычном компьютере. Вот некоторые критерии, определяющие общий класс звуковой платы: аудио параметры (отношение сигнал/шум, разрядность, поддерживаемая частота дискретизации), характеристики синтезатора (количество голосов, наличие эффект-процессора, качество прошитых в ПЗУ инструментов, возможность управления его встроенными функциями и поддержка загружаемых сэмплов), дополнительные возможности (цифровой вход/выход для коммутации со студийным оборудованием, наличие профессиональных разъемов), наконец, очень важно качество драйверов и возможности прилагаемых утилит. Наибольший интерес в этой области представляет система **Multisound Pinnacle** компании **Turtle Beach Systems**. Она обладает 20-битными аудио конверторами, что обеспечивает высочайшее качество звука (отношение сигнал/шум — 97 дБ), имеет встроенный синтезатор **Kurzweil MA-1**, по своим возможностям не уступающий многим студийным коллегам. Библиотека инструментов обьемом 4 Мбайт хранится в 2-Мбайтном ПЗУ, есть возможность расширения ОЗУ до 48 Мбайт, эффект-процессор обеспечивает до трех эффектов одновременно с регулировкой на каждый канал. Кроме того, можно установить дочернюю плату для обеспечения цифрового входа и выхода в формате **S/P DIF**. Таким образом, данная система представляет из себя законченную аудио и **MIDI**-студию и позволит вам осуществлять разнообразные задачи, включая работу с **MIDI**/аудио секвенсором и с загружаемыми сэмплами, запись и редактирование звука, обработку, сведение, мастеринг и виртуальную многоканальную запись/монтаж 8-16 аудиотреков. Добавьте к ней MIDI-клавиатуру **Fatar Studio 610+** (активная, динамическая, 5 октав, с функцией **aftertouch**), и можно браться за серьезный музыкальный проект.

**Профессиональная аудиостудия:**

- проф. работа с **MIDI**-секвенсором + интегрированная цифровая запись
- проф. запись и редактирование звука
- проф. обработка, сведение, мастеринг
- проф. многоканальная запись/монтаж (8-16 аппаратных, до 128 виртуальных аудиотреков)
- синхронизация аудио/видео/**MIDI**
- коммутация с проф. студийным оборудованием (**DAT, ADAT**, оптика и т.п.)

**Pentium** 133+, 16-32Мб ОЗУ, отдельный **HDD** >2Гб (лучше **SCSI A/V**) для аудио, **Windows 95** / **NT**

**MIDI**-клавиатура (370-700$): **Fatar Studio 610+** и старше; **Roland A33**

Внешние тон-генераторы или сэмпл-плееры (700-3000$): **AVM**, **Korg**, **Ensoniq**, **Akai**, **E-Mu**, **Kurzweil**, **Roland**, **Novation**...

Аудио платы (750-1500$): **AdB MultiWav**, **DigiDesign AudioMedia III**, **DAL CardD+**, **Zephiro Acoustics ZA-2**, **Antex StudioCard**, **Digital Wings for Audio 128**...

Проф. HDR системы (2800-7000$): **DigiDesign Session8**, **DAL V8**, **Roland VS880**

Дополнительное оборудование: пульты, эффект-процесоры, микрофоны, **MIDI**-интерфейсы...

Программное обеспечение (300-890$)

Что касается профессиональных музыкальных систем, то здесь вам вряд ли удастся найти универсальное решение. Для каждой задачи существует специализированное оборудование, и в зависимости от ваших целей можно комбинировать различные компоненты, формируя из них единую студию. Этот вопрос выходит за рамки нашей статьи, но некоторые рекомендации по этому поводу вы всегда сможете найти в **Internet** по адресу:

**http://www.online.ru/sp/mpc/digest**

А теперь — ИГРЫ!

**MIDI**-музыка

Итак, качество звука в играх зависит от двух вещей – синтезатора, используемого в вашей плате для проигрыва-

ния **MIDI**-музыки и аудио кодека, ответственного за запись и воспроизведение звуковых треков (оцифрованная речь и музыка, спец. эффекты, **MOD**-файлы). Начнем с более простого вопроса – качество MIDI-музыки. Большинство современных 16-битных звуковых плат (из семейства **Sound Blaster**, к примеру обычный **SB16**, а также разнообразные «совместимые» платы на основе микросхем **Aztech**, **ESS**, **Analog Devices**, **OPTi**, **Crystal**) используют частотный (**FM**) синтез, совместимый с форматом **Yamaha OPL-3** (впервые он был применен в **SB Pro 2.0** лет десять назад), обеспечивающий 20 голосов и поддерживающий стереорежим. Это признанный стандарт, и с ним работают 99,9% всех существующих звуковых плат. Музыка при этом звучит посредственно и довольно искусственно, независимо от того, какую плату вы используете – родной **Sound Blaster**, **Aztech Sound Galaxy** или **TB Tropez+** (который, среди прочих, поддерживает и этот формат). За прошедшие годы мало что изменилось в принципах частотной модуляции, и хотя были некоторые попытки расширить ее возможности (например, **ESFM**-синтез, применяемый в микросхемах **ESS** и использующий до 72 операторов при создании музыки), вы вряд ли услышите какую-нибудь разницу между ними в играх. Так что если у вас нет волнового синтеза, то выбирая в меню игр перечисленные режимы для воспроизведения музыки (за эталон взят список драйверов **Miles Design**), вы получаете базовый **FM** синтез и наихудшее (из возможных вариантов) качество звука. С другой стороны, подобные звуковые платы стоят от 30$, что для многих может стать решающим доводом.

**AdLib** или **AdLib Gold**

**Sound Blaster 2.0** или 100% «совместимые» платы

**Sound Blaster Pro** (новый или старый)

**Sound Blaster 16**

Стандартный **Yamaha OPL-3 FM**-синтезатор

**Media Vision Pro Audio Spectrum** (-**Plus** или -16)

**ESS AudioDrive 688**, **1x68** (**ESFM**)

**Windows Sound System**

Совсем другое дело, если ваша звуковая плата имеет волновой синтезатор. Эта технология, применяемая также в большинстве профессиональных синтезаторов, обеспечивает очень реалистичное звучание благодаря использованию оцифрованных фрагментов (сэмлов, патчей) реальных музыкальных инструментов. Они хранятся в ПЗУ звуковой платы и проигрываются оттуда в соответствии с таблицей размещения инструментов стандарта **General MIDI** (есть также расширенные стандарты **GS** и **XG**). Здесь обычно действует простое правило – чем больше обьем ПЗУ (и соответственно выше качество записанных туда инструментов), тем лучше и сочнее будет звучать музыка. Конечно, многое зависит от самого синтезатора и качества подборки/пожатия сэмплов. В названиях плат на основе волнового синтеза часто встречаются цифры 32 и 64. Это не разрядность аудио кодека (большинство из них остаются 16-битными, реже 18- и 20-битными), а количество **MIDI**-каналов в синтезаторе 32 или 64 соответственно. Я еще не встречал ни одной игры, где бы применялось более 32 каналов для воспроизведения музыки, да и вряд ли их увеличение приведет к повышению ее качества и реалистичности. Такая возможность может пригодиться разве что профессиональным музыкантам, создающим симфонические произведения для больших оркестров, но в любом случае слишком хорошо никогда не бывает. Главное, чтобы увеличение голосов не вело к падению производительности компьютера, как это бывает при программной эмуляции дополнительных 32-х голосов в **AWE64**.

Большинство звуковых плат с волновым синтезом в играх работают через драйвер **General MIDI** (**Roland MPU-401** или 100% совместимый). Обычно для этого режима и пишется композиторами вся игровая музыка, после чего она адаптируется для альтернативных форматов. Если ваша звуковая плата поддерживает **MPU-401** и имеет встроенный волновой синтезатор или дочернюю плату типа **WaveBlaster**, то рекомендую по возможности использовать именно режим **General MIDI** / **MPU-401** – это обеспечит вам наилучшее и наиболее точное звучание музыки. Качество же ее будет зависеть, как я уже говорил, от марки синтезатора, наличия эффект-процессора, обьема и качества инструментов в ПЗУ. В меню большинства игр до сих пор присутствует также режим **Roland MT-32** (первый волновой синтезатор, примененный в играх), он практически идентичен **General MIDI** и будет работать с любой **MPU-401**-совместимой звуковой платой, но нет гарантии, что мелодия станет звучать корректно. Наконец, есть три альтернативных формата, которые сегодня признаны стандартами де-факто и встречаются практически в каждой современной игре:

**AWE32 General MIDI** (для всех плат серии **SB32**/**AWE32**/**64** компании **Creative Labs**)

**Ensoniq SoundScape** (для всех плат серии **SoundScape** компании **Ensoniq**)

**Ultrasound MIDI Synth** (для всех плат, совместимых с **Ultrasound** компании **Advanced Gravis**)

Что о них сказать? Звуковые платы серии **SB32**/**AWE32** используют программный эмулятор **MPU-401** и имеют ПЗУ обьемом всего в 1 Мбайт, что безусловно сильно отражается на качестве **MIDI**-музыки. Скрашивает ее звучание только хороший синтезатор и эффект-процессор фирмы **E-Mu**, поэтому я бы субьективно выставил оценку 6 из 10. Стандарт **SoundScape** распространен не так широко, и здесь многое зависит от конкретной модели вашей платы. Лучшее звучание было у **SoundScape Elite** (8/10), но ее

сейчас практически не продают. Хорошее впечатление на меня произвела их новая недорогая плата **Vivo90** (7/10), которая при невысокой цене имеет очень хорошие параметры. Наконец, **Gravis UltraSound**. Я еще вернусь к достоинствам этого стандарта при обсуждении аудиоформатов, а что касается **MIDI**-музыки, то она заслуживает рейтинга 8 из 10. Платы семейства **UltraSound** хранят свои патчи не в ПЗУ, а на жестком диске (стандартный комплект равен 5,6 Мбайт, расширяется до 18 Мбайт с помощью библиотеки **ProPatch**) и подгружают их по мере надобности в собственный ОЗУ (поэтому необходимо иметь хотя бы 512 Кбайт ОЗУ для совместимости с форматом **Ultrasound**). В моделях **GUS PnP** и **GUS PnP PRO** предусмотрен дополнительный ПЗУ объемом 1 Мбайт для аппаратной совместимости с **GM** и **GS** стандартами (они также могут эмулироваться программно). Самое интересное, что благодаря этой технологии разработчики игр получают возможность отступить от жестких рамок стандарта **GM** и использовать оригинальные инструменты и аранжировки, хотя случается это, к сожалению, достаточно редко (игры делаются на потоке, и нет времени программировать музыку под конкретный формат). Вот рейтинги для остальных фаворитов: **TB TBS-2000** (7/10), **TB Tropez+** (10/10), **Yamaha DBX50XG** или **SW60XG** (10/10), **MediaTrix SoundTrix Pro** (9/10), **AVM Apex** (8/10), **AVM Summit** (10/10), **TerraTec EWS64XL** (10/10).




### Цифровой звук

Так сложилось, что существует несколько общепринятых стандартов для воспроизведения аудио в играх. Первым и наиболее распространенным, безусловно, стал **Sound Blaster**. Различают простой **SB** (8-бит, моно, 22 кГц), **SB Pro** (8-бит, стерео, 22 кГц) и **SB16** (16-бит, стерео, 22 или 44 кГц). Разумеется, чем больше разрядность и частота дискретизации, тем лучше звук. Все бы было хорошо, если бы платы семейства **Sound Blaster** (и с ним совместимые) не обладали такими плохими аудиопараметрами. Я перепробовал много различных вариантов, в т.ч. старые **SB16** и **AWE32**, новые **SB16 PnP** и **AWE32 PnP** (**Vibra16**), и смею утверждать, что они имеют довольно «грязный » звук и сильно шумят (причем новые **PnP** модели на основе **Vibra16** шумят больше, чем старые). Отношение сигнал/шум колеблется от -65 до -75 дБ. Последние **AWE64** стали получше, но все равно не идут ни в какое сравнение с платами **Turtle Beach**. Вторая проблема заключается в том, что в свое время **Creative Labs** сделали **SB16** несовместимым с **SB Pro** (только с простым **SB**). Так как разработчики игр до сих пор придерживаются наиболее распространенного формата (**SB Pro**) и с целью экономии места не спешат выйти за рамки 8 бит стерео 22 кГц (что, кстати, вполне достаточно, если оцифровка сделана умело и чисто), то многие игры на **SB16** звучат хуже, чем на **SB Pro**. Благо всегда есть альтернативы. Любой современный аудиочип (**OPTi**, **Crystal**, **Analog Devices**) кроме **SB Pro**, поддерживает формат **Windows Sound System** (16-бит, 44 или 48 кГц), который работает во многих играх. Ну и наконец, есть **Ultrasound**, находящийся вне конкуренции, когда дело касается цифрового звука и спец. эффектов. Он позволяет при воспроизведении звуковых файлов использовать и аппаратно микшировать (не загружая центральный процессор) до 32-х цифровых каналов, в то время как другие звуковые платы имеют в своем распоряжении не более 4-х. Это очень сильно сказывается на качестве цифрового звука и позволяет эффективно использовать свободные каналы для более четкого разнесения стереоэффектов и формирования трехмерного звука. Чтобы представить себе разницу между **SB16/32/AWE32/64** и **Ultrasound**, послушайте какой-нибудь **MOD** или **STM**-файл. А ведь эти же принципы разделения каналов и аппаратной акселерации микширования теперь задействованы в большинстве современных игр и в самом стандарте **DirectSound** (**DirectX**) для **Windows 95**. Кстати, уж если разговор зашел про **Windows 95**, то под управлением этой операционной среды все форматы равны. Роль играют только их качественные и аппаратные возможности, да стабильные драйвера, без которых не будет играть даже самый прекрасный кусок железа. Вот некоторые данные по уже упомянутым мною звуковым платам: **TB TBS-2000** (отношение сигнал/шум -87 дБ, есть функция улучшенного полного дуплекса, **SB/SB-Pro/WSS**), **TB Tropez+** (-89 дБ, улучшенный полный дуплекс, **SB/SBPro/WSS**), **MediaTrix SoundTrix Pro** (-89 дБ, полный дуплекс, **SB/SBPro/WSS**), **AVM Apex** (-85 дБ, полный дуплекс, **SB/SB-Pro/WSS**), **TerraTec EWS64XL** (-89 дБ, полный дуплекс, аппаратное микширование до 64 каналов, **SB/SBPro/WSS**), **Ensoniq Vivo90** (-90 дБ, полный дуплекс, **SB/SBPro/WSS**).

В завершение своего повествования я раскрою маленький секрет – конфигурацию моей аудио системы: **TB Tropez+** – одна из наиболее тихих плат, отличный волновой синтез (4 Мбайт ПЗУ), эффект-процессор, полная аппаратная совместимость с **SB/SBPro/WSS** (на всякий случай) и возможность наращивания ОЗУ (на будущее) ... вместе с **GUS ACE** – наиболее дешевая модель **Ultrasound**, при этом обеспечивающая все его возможности (которым я пока просто не вижу альтернативы). **GUS ACE** смикширован через линейный вход **Tropez+.** Под **DOS** они работают вместе, в **Windows 95** настроен только **Tropez+**. Если этот вариант для вас дорог, то рекомендую выбирать между **Ensoniq Vivo90** (~150$), **TBS-2000** (~150$), **GUS PnP** (~160$), **Tropez+** (~250$). Для тех, кто уже имеет 16-битную плату – **GUS ACE** (~70$), **Yamaha DBX50XG** (~170$) или **SW60XG** (~220$).

Что необходимо для процветания на рынке электронных игр? Выпустить что-нибудь достойное, а потом быстро штамповать продолжения и дополнения, внося в них минимальные изменения для поддержания интереса. В свое время DOOM побил все рекорды по количеству созданных для него эпизодов и отдельных уровней. Похоже, Quake ждет такая же судьба…

Уже увидели свет два таких дополнения –



**Mission Pack №1 и №2.** Задачи остались прежними – всех перебить, тайники найти, добраться до выхода и смыться. Кратко о сюжетах. Первое продолжение именуется Плеть Армагона (Scourge of Armagon). Одолев Шуб-Нигурата в базовой версии **Quake** (которая, естественно, необходима для дополнительных миссий) и пробравшись сквозь кровавое марево наружу, попадаем на военную базу.



Но увы, увы, все пусто, никого нет, и лишь на мониторе виден текст последнего приказа о полной эвакуации всего персонала с оружием. Более того, сама база накрепко изолирована для исключения проникновения врага в нашу реальность. Остается одно – пробиваться с тем оружием, что есть, положив как можно



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



# QUAKE MISSION PACKS NO. 1&2



| | |
|---|---|
| Жанр: | Action |
| Издатель: | ID Software |
| Разработчик: | ID Software |
| Требования к компьютеру: | Pentium 90, 16 Mb RAM, 2-x CD-ROM |

больше супостатов, и, по возможности, повторить подвиг Матросова, закрыв своим телом Расщелину (Rift Portal), да-



ющую противнику доступ к нам! Как все уже догадались, победа осталась за нами. Армагон побежден, Расщелина запечатана. Конец фильма. И вот тут начинается вторая серия (нет, парню определенно не везет!). Герой сидит в командном центре и грезит о заслуженном отдыхе. На базе тишина и покой. Как на кладбище. А все ли в порядке? Выбравшись наружу, находим какое-то подозрительно знакомое тело… Да это же «боров» (Grunt)! А что у него в карманах? Среди вещей с ужасом обнаруживаем требник (The Book of Common Prayer), на обложке которого сияет до боли знакомый знак. Все, опять не видать нам Гаити. Книга повествует о загадочных древних стражах, которые охраняют цепь времен (Chain of Time). С их помощью темные силы хотят захватить власть над временем и отпраздновать День Смерти (Day of Dissolution) всех и вся. Самое время разобраться в этом бардаке и выдать по первое число





всем организаторам и исполнителям данной акции. Все вышеописанное занимает по 15 уровней 2-х эпизодов в каждом из продолжений.

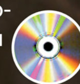
Что же привлечет пресыщенного игрока в этих продуктах? В техническом плане никаких изменений нет. Нового оружия немного, но среди него есть несколько полезных вещей, привносящих элемент стратегии. Особенно понравились мины, реагирующие на движение, и Рог (Horn of Conjuring), активация которого создает существ, сражающихся на вашей стороне. Увеличился выбор боеприпасов к старому вооружению. Теперь доступны lava nails – раскаленные гвозди, наносящие большие повреждения, чем обычные. Multi grenades и multi rockets – разделяющиеся гранаты (поражают большую площадь) и ракеты ( попадают по нескольким противникам). И plasma cells – для стрельбы плазменными шарами. Появилось также два новых вида снаряжения: anti grav belt (в комментариях не нуждается) и Щит (power shield). Последний хорош тем, что делит ущерб от атаки поровну между агрессором и обороняющимся. Некоторые мутации произошли и с монстрами. Теперь есть практически невидимые фантомы–меченосцы, statues (продвинутая версия рыцарей смерти) и стреляющие плазменными шарами overlord'ы. Разделяющиеся гранаты также вошли в арсенал противника. Есть несколько новых ловушек: маятники в виде секир (pendulums), молнии, чудные циркулярные пилы (buzz saws) и проваливающиеся полы. Изменения, на наш взгляд, не кардинальные, но вносящие оживление.



Слегка модифицирован и многопользовательский режим. В нем присутствует дополнительное снаряжение, включая небесполезный крюк для залезания во всякие недоступные места (grappling hook). Также появился новый вариант командной игры – что-то типа Зарницы с захватом флагов.

Так что же можно сказать об этих продуктах? Общее впечатление хорошее, впрочем, дополнительные уровни и есть дополнительные уровни. Не больше и не меньше.

Кстати, строго по секрету: говорят, уже видели **Quake** версии 2.0…






Забавные изменения и дополнения


Количество новаций не создает нового качества


Дополнительные уровни к любимой игре

**8**




# Z.A.R.

Серж Долгов

| | |
|---|---|
| **Тема:** | **3D Action** |
| **Издатель:** | **AURIC VISION** |
| **Разработчик:** | **MADDOX GAMES** |
| **Требования к компьютеру:** | **486DX100, 8MB RAM, VGA, SVGA, 2x CD-ROM, DOS, WIN '95** |
| **Выход:** | **Лето 1997 года** |

Компания **Auric Vision** приступила к окончательному тестированию новой трехмерной игры **Z.A.R.**, а в редакции нашего журнала появилась ее бета-версия, которая разительно отличается от демо (**www.gameland.ru** или с **www.auricvision.com**).

Сюжет и тип игры несколько необычен. Если сравнивать **Z.A.R.** с такими нашумевшими хитами, как Quake, Mechwarrior и Shattered Steel, то кратко игру охарактеризовать следующим образом: разработчики постарались объединить наиболее интересные моменты всех вышеупомянутых игр. Но об этом чуть позже.

Смертоносные роботы, супероружие, фантастические ландшафты далеких планет — все это сплелось в опасном, но захватывающем приключении, от исхода которого зависит судьба человечества. Сюжет игры закручен как в хорошем фантастическом фильме.

2097 год. Человечество уже несколько десятилетий успешно осваивает галактику. Создана система **Z.A.R.** (**Zone of Artificial Resources**) — Зона Искусственных Ресурсов, которая служит людям для дальнейшей экспансии в космос, а также как база для отправки на Землю различных редких минералов и всех сведений о вновь открываемых мирах.

Сбой в компьютерной сети системы **Z.A.R.** привел к полному выходу из под контроля самой большой и совершенной базы по поставке космического оборудования и автоматических систем многоцелевого назначения для всех планет, входящих в систему. Неполадки начались из-за попадания метеорита средних размеров в основную генераторную станцию главного компьютера. Это случилось 17 октября 2097 года во время проведения профилактических работ на вспомогательной станции. Несмотря на противометеоритную защиту, главная генераторная станция была серьезно повреждена. Все попытки перевести управление сети на режим «ручное» не дали результата. Управление заводами по производству Artificial Resources вышло из под контроля. Произведенные, но незапрограммированные, роботы не поддаются управлению. Специалисты ЦУ **Z.A.R.** безрезультатно пытались восстановить питание центрального компьютера. В последнем сеансе связи они сообщили, что им удалось перенаправить энергию альтернативных источников питания от одного из заводов к центральному компьютеру. И вот, новое сенсационное сообщение — связь с **Z.A.R.** прервана. Что это? Последствие падения очередного метеорита?...



Главное действующее лицо игры — некий Отшельник, за которого вы, уважаемый читатель, и будете играть. Послужной список главного героя весьма интересен...

***Кодовое имя**: Отшельник*

***Дата рождения**: 3 Января 2063*

***Рост**: 187 см*

***Вес**: 93 кг*

***Образование**: Высшая школа WASSA (Иреда)*

***Характер**: Психологически неуравновешен, вспыльчив, временами груб*

***Семейный статус**: Разведен*

***Статус**: Полковник WASSA в отставке*

***Подготовка**: Черный пояс по рукопашному бою, профессионально владеет всеми видами стрелкового оружия, хорошо разбирается в системах связи и навигации, управляет всеми боевыми типами космических кораблей WASSA, диплом пилота с отличием, в совершенстве владеет приемами маскировки и выживания в бое-*



### ОРУЖИЕ, ПРИМЕНЯЕМОЕ В Z.A.R. В 2097 ГОДУ



**Плазменное ружье (Plasma Gun)**

Стреляет полупрозрачными белыми светящимися шарами

**Эффект попадания:**
Полупрозрачная вспышка плазмы

**Скорострельность:**
3 выстрела в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — среднее |
| Бронированная техника | — слабое |
| Легкая техника | — слабое |
| Игрок | — слабое |



**Пулемет (Machine Gun)**

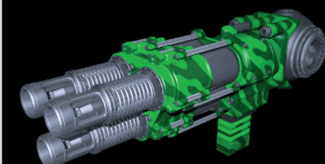
Стреляет трассирующими пулями (со свечением)

**Эффект попадания:**
Полупрозрачное облачко пыли (быстро рассеивается чуть-чуть поднимаясь вверх)

**Скорострельность:**
6 выстрелов в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — слабое |
| Бронированная техника | — слабое |
| Легкая техника | — среднее |
| Игрок | — среднее |



**Разрядник (Spark Gun)**

Стреляет тремя белыми искрящимися шарами плазмы. Один летит ровно по центру, два других влево и вправо по синусоидальной траектории в горизонтальной плоскости.

**Эффект попадания:**
Вспышка

**Скорострельность:**
2 выстрела в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — среднее |
| Бронированная техника | — слабое |
| Легкая техника | — среднее |
| Игрок | — среднее |

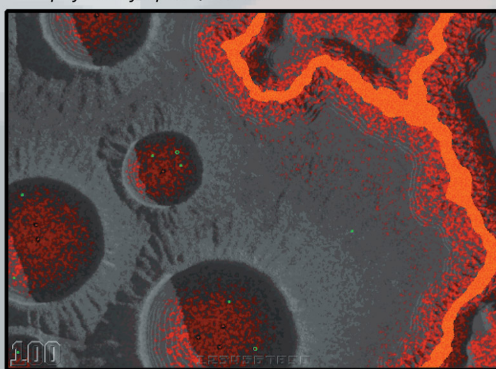

А это Отшельник собственной персоной





вых условиях, отлично подготовлен для ведения диверсионной работы.

*Опыт*: Разведывательная экспедиция в северную зону Иреды, одиночная мис-



*сия спасения на Конкор, одиночная диверсионная миссия в Илиане, подавление мятежа в северной зоне Иреды, арест пиратов в зоне WBP952, подавление восстания роботов в Сеуге, казнь диктатора Хуна, операция Миссионер, отправлен в отставку за неподчинение приказу командования.*

***Код допуска**: 000*

Отшельника, неожиданно для него самого, вызывают в WASSA — специальное космическое агентство, в котором работают только военные... Почему именно его (т.е. вас, уважаемый читатель и игрок), отправленного в отставку за неподчинение? Да потому, что оказывается кроме Отшельника (т.е. опять же вас) просто не существует профессионалов такого уровня, которые могли бы действительно выполнить поставленную задачу в сверх экстремальных условиях космоса!

Игра разделена на 33 миссии и перед каждой проходит краткий брифинг-задание. В задании определяется цель данной миссии. Миссии разделяются на несколько разных категорий, которые очень приблизительно можно охарактеризовать так:

*— уничтожить всех роботов в данном секторе одной из планет;*

*— уничтожить караван или транспорт враждебных роботов;*

*— уничтожить заводы по производству различных роботов;*

*— провести свой караван транспортных машин с грузом под обстрелом;*

*— защитить свой важный объект (станцию, завод, телепорт, и т.п.);*

*— уничтожить летательные аппараты противника;*

*— найти и уничтожить секретные подводные объекты противника;*

*— уничтожить абсолютно все технические объекты.*

Конечно, такое разделение на общие категории весьма приближенно, и реально в игре вы встретите гораздо большее многообразие миссий.

Ландшафты планет впечатляют своим разнообразием. Практически количество миссий соответствует количеству планет, за исключением случая, когда в одной миссии вы захватываете важный объект в дневное время, а в следующей вам дается задание защитить этот же захваченный объект от налета вражеских роботов, но уже в темное время суток.

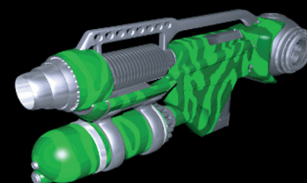
Впервые в одной игре вы встретите как наземные, так и чисто подводные миссии. Причем подводные задания будут не менее интересны по действию и динамике, так как подводные роботы противника будут вести весьма активные боевые действия в условиях ограниченной видимости.

Еще раз повторюсь: впечатляет разнообразие ландшафтов









**Огнемет (Flame Thrower)**

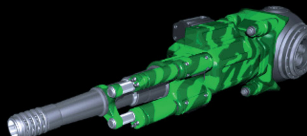
Стреляет огненными шарами (напалм)

**Эффект попадания:**
Огненная вспышка, обоженная поверхность

**Скорострельность:**
2 выстрела в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — сильное |
| Бронированная техника | — слабое |
| Легкая техника | — средне-сильное |
| Игрок | — средне-сильное |



**Пушка (Cannon)**

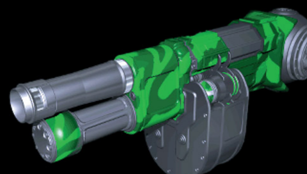
Стреляет обыкновенными снарядами

**Эффект попадания:**
Взрыв, воронки

**Скорострельность:**
1.5 выстрела в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — сильное |
| Бронированная техника | — среднее |
| Легкая техника | — сильное |
| Игрок | — сильное |



**Миномет (Grenade Launcher)**

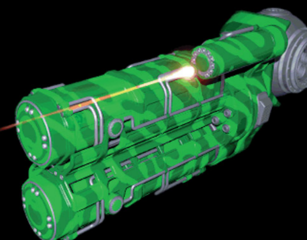
Стреляет шарообразными минами, вылетающими по параболе. Взрываются при ударе о любую поверхность

**Эффект попадания:**
Взрыв, воронки

**Скорострельность:**
1 выстрел в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — очень сильное |
| Бронированная техника | — сильное |
| Легкая техника | — очень сильное |
| Игрок | — очень сильное |



**Ракетная установка (Rocket Launcher)**

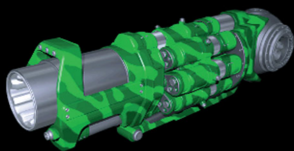
Стреляет неуправляемыми ракетами

**Эффект попадания:**
Взрыв, воронки

**Скорострельность:**
1.5 выстрела в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — очень сильное |
| Бронированная техника | — очень сильное |
| Легкая техника | — очень сильное |
| Игрок | — очень сильное |



**Торнадо (Tornado Launcher)**

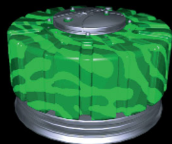
Выстрел из «Торнадо» вызывает смерч, двигающийся в направлении произведенного выстрела

**Эффект попадания:**
Роет и выжигает землю на пути следования

**Скорострельность:**
1 раз в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — очень сильное |
| Бронированная техника | — очень сильное |
| Легкая техника | — очень сильное |
| Игрок | — очень сильное |



**Мина (Mine)**

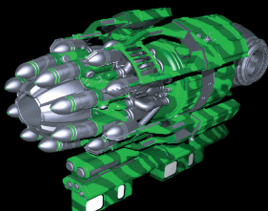
Закамуфлированное устройство. После установки висит на некотором расстоянии от земли. Если за 6 секунд никто не «наступил» на нее, взрывается сама

**Эффект попадания:**
Взрыв, воронки в земле

**Скорострельность:**
1 раз в секунду

**Поражение:**

| | |
|---|---|
| Растения | — очень сильное |
| Бронированная техника | — очень сильное |
| Легкая техника | — очень сильное |
| Игрок | — очень сильное |



**Суперогнемет (Mega Flame Thrower)**

Стреляет огненным шаром, вылетающим по параболе. Взрываются при ударе о любую поверхность

**Эффект попадания:**
Большой взрыв, который порождает 4-6 разлетающихся в разные стороны на среднее расстояние огненных шара чуть меньшего размера. Эти шары в свою очередь взрываются при попадании во что либо, и каждый порождает еще 2-3 маленьких шара, которые также разлетаются на небольшое расстояние и взрываются

**Скорострельность:**
1 выстрел в две секунды

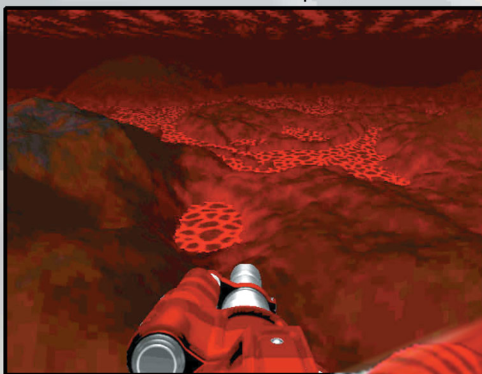
**Поражение:**
Такая же, как и в обычном огнемете, но общая площадь поражения намного больше

| | |
|---|---|
| Растения | — сильное |
| Бронированная техника | — слабое |
| Легкая техника | — средне-сильное |
| Игрок | — средне-сильное |





планет. Это может быть песчаная холмистая пустыня, пейзаж, напоминающий нашу Землю, мертвая лунная поверхность в кратерах, поверхность молодой планеты, испещренной трещинами с текущей лавой и действующими вулканами, ледяной материк, лежащий на поверхности неземного океана, и многие другие. В общем, где бы вы не находились, в подводном мире или на горных вершинах, покрытых вечными снегами, вы не перестанете удивляться небывалому реализму мира, созданного в MADDOX GAMES при помощи технологии HiRend (TM). Эта уникальная технология позволяет создать плывущие по небу облака, рябь на поверхности воды, вспышки света, движущиеся тени и многое другое, что приближает мир игры к реальности. Вам понравится реализм применения оружия — разлетающиеся в разные стороны вращающиеся куски земли или взрывающихся роботов, воронки от взрывов мин и ракет, обожженная напалмом поверхность, инверсионные следы полета ракет и фонтанчики земляных брызг в местах попадания пуль. И еще одна необычная особенность — все роботы являются как бы хамелеонами и части их конструкций окрашиваются под данный ландшафт планеты.



Теперь, о том почему мы упомянули в начале статьи всем известные игры. Дело в том, что по качеству графического представления ландшафтов **Z.A.R.** приближается к фотографической картинке уже в разрешении 320x480, не говоря уже про более высокое, что тоже предусмотрено. Если вы являетесь счастливым обладателем компьютера с Pentium(R) processor with MMX™ technology, то вас ожидает более полное погружение в мир виртуальной реальности, так как в игре используются специальные алгоритмы оптимизации качества для новой технологии фирмы Intel, хотя и на 486DX100 картинка смотрится лучше, чем в других играх.

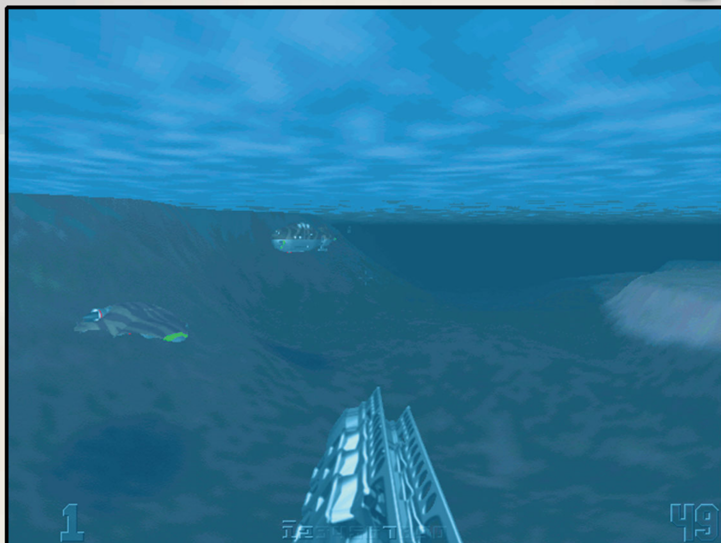
В сетевом режиме (мы не даром вспомнили Quake) вам дается возможность сразится со своими товарищами через модем, параллельный порт и через Novell's ODI IPX или Microsoft IPX в Win95 DOS box. Причем в IPX поддерживается до 16 игроков. Чтобы описать игру **Z.A.R.** в сети, нужно представить себе Quake, но в отличие от последнего вы будете «бегать» по открытому пространству, прячась не за стенами коридоров, а в воронках, окопах, за холмами и под водой, совершать умопомрачительные прыжки через огненную лаву, стараясь увернуться от зарядов напалма и торнадо. Если вас «убили», то по желанию, можете не сразу «рождаться», а продолжать наблюдать за ходом боя между вашими друзьями, и при этом картинка изменяется на черно-белую. Друзья же будут наблюдать вас в таком режиме в качестве души — полупрозрачного приведения с машущими крылышками, которое неспеша «прогуливается» по небу, что забавно. Только в сетевом режиме вы сможете увидеть «себя» и свой скафандр таким, каким вас «видят» роботы при выполнении нормальных миссий!

И еще одна примечательная особенность игры по сети. Вы сможете переговариваться по «рации». Если вы используете 16-битные звуковые карты, то, подключив к ним микрофоны, сможете без труда говорить с другими играющими — у всех в динамиках прозвучат произнесенные вами слова. Такая возможность увеличивает эффект и динамизм игры.

Не каждая игровая компания позволяет себе такую роскошь, как поддержка многочисленных устройств виртуальной реальности в полном объеме. Как правило это сопряжено в основном с техническими проблемами, а также слишком медленным движком создаваемой игры. С уверенностью можем сказать, что трехмерные игры, создаваемые в AURIC VISION/MADDOX GAMES являются одними из немногих в мире, которые используют 100% возможностей работы со всеми наиболее популярными шлемами (стереоизображение и точное отслеживание поворота головы для VFX1, I-glasses) и стерео очками (стереоизображение на экране монитора для SimulEyes VR, 3Dmax, Proffesional 3D Stereo set и др.).

Игра уже на подходе, так что ждите!







Interstate '76






Game Land

Сергей ОВЧИННИКОВ

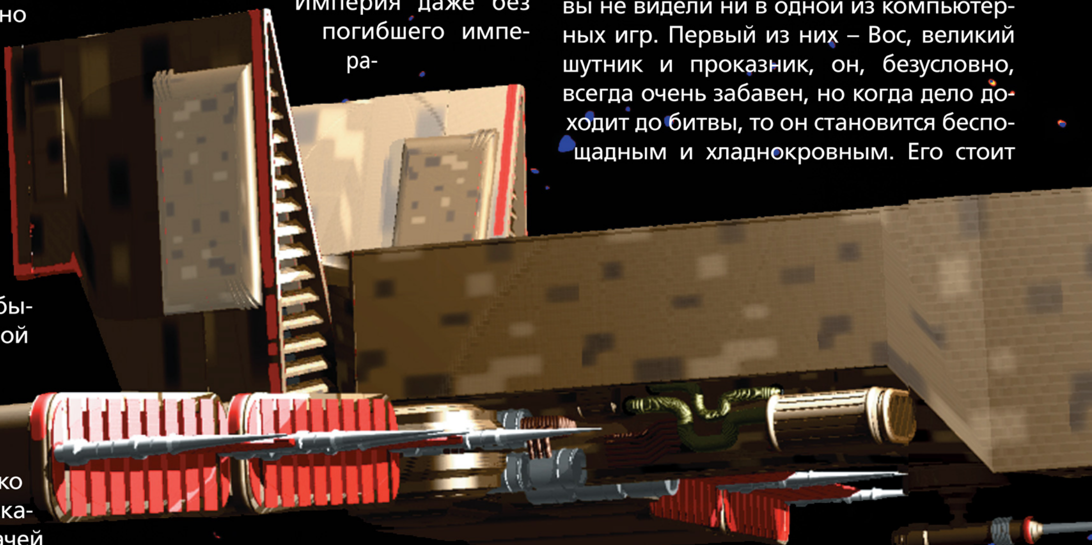
# STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

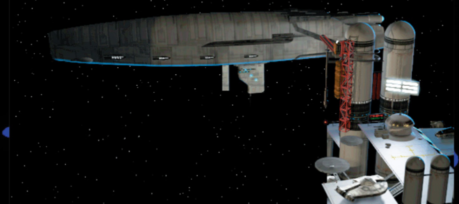
| | |
|---|---|
| Жанр: | Трехмерная стрелялка приключение |
| Издатель: | Lucas Arts |
| Разработчик: | Lucas Arts |
| Требования к компьютеру: | Pentium 133, 16 Mb RAM, 4-х CD-ROM, SVGA Windows '95 |

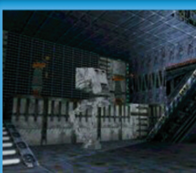
В 1977 году молодой режиссер Джордж Лукас, тогда еще почти неизвестный широкой публике, снял фильм, который вошел в историю кинематографа как один из самых успешных коммерческих проектов всех времен и народов. Фильм собрал тогда в прокате более 180 миллионов долларов и получил 4 премии «Оскар» Конечно, вы уже догадались, речь идет о любимых многими «Star Wars». В этом году самому первому фильму «Звездные войны» исполняется 20 лет, и эту знаменательную дату Джордж Лукас и его комания по разработке компьютерных игр LucasArts решили отметить с помощью целых трех новых игр, все разных жанров, но непосредственно связанные с сюжетом этого прекрасного фильма. Это Rebellion – стратегическая игра, X-Wing vs Tie Fighter – продолжение любимой многими серии симуляторов космических истребителей, теперь с поддержкой многопользовательской игры, и **Jedi Knight: Dark Forces II** – многими ожидаемая игра, продолжение легендарного Dark Forces, первой игры, реально посягнувшей на лавры Doom, о которой и пойдет сейчас речь.

Разработка второй части крайне популярной игры Dark Forces началась приблизительно два года назад, когда создатели решили сделать игру, в которой сюжетная линия тесно бы переплеталась с реальными приключениями от первого лица. Причем эта игра должна была бы обладать очень качественной графикой, высокой играбельностью и режимом многопользовательской игры. Сейчас, спустя столько времени, можно с уверенностью сказать, что разработчики со своей задачей действительно справились.

Итак, вам предстоит вновь оказаться Кайлом Катарном, знаменитым наемником, который, тем не менее, обладает множеством положительных качеств – отвагой, силой, ловкостью и завидным умом. Сюжет игры разворачивается сразу после окончания последнего фильма трилогии «Звездные войны», когда группа повстанцев уничтожает вторую Звезду Смерти, а вместе с ней и большую часть имперского космического флота. Однако до победы повстанцам еще далеко, ибо Империя даже без погибшего императора Палпатина еще на многое способна. Появляется множество новых способных военачальников, которые способны взять на себя управление войсками и смести армию повстанцев превосходящими силами. Все вышеописанные события, безусловно, некоторым образом затрагивают и нашего героя, однако он как всегда остается лоялен ко всем конфликтующим сторонам. На сей раз его интересуют совсем другие события. Все дело в том, что его отец, один из рыцарей джедай (Jedi), был убит одним из могущественнейших темных джедаев Джереком (Jerec), как раз после того, как он нашел таинственную Долину Джедаев, в которой находятся гробницы многих мастеров, а также сосредотачиваются все их знания и вся их Сила. Захватив контроль над Долиной Джерек планирует стать самым могущественным из рыцарей и поработить в ближайшей перспективе весь мир. Своих целей он планирует добиться с помощью своих партнеров (язык не поворачивается сказать, друзей) шести других весьма влиятельных темных личностей, также, в совершенстве владеющих Силой. На них стоит остановиться особо, так как такого набора самых разнообразных злодеев, уверен, вы не видели ни в одной из компьютерных игр. Первый из них – Вос, великий шутник и проказник, он, безусловно, всегда очень забавен, но когда дело доходит до битвы, то он становится беспощадным и хладнокровным. Его стоит крайне опасаться и по той причине, что он имеет не один, а целых два лазерных меча, что делает его крайне опасным противником. Второй – ужасный Maw, который существует только в половинчатой версии. Дело в том, что у этого могущественного джедая начисто отрезаны ноги, и передвигается он с помощью своих умений в Силе. Он всегда крайне зол и вспыльчив, а также обладает не только солидными мыслительными, но и чисто физическими качествами. Всегда край-



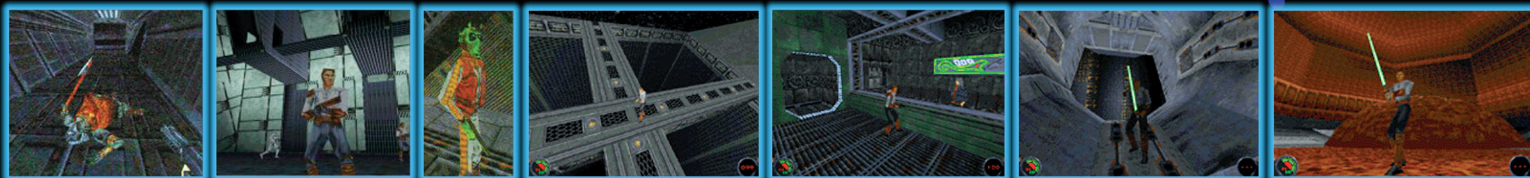










не элегантная и соблазнительная ведьма Sarriss является одним из самых могущественных рыцарей. Она всегда сосредоточенна и серьезна, а также обладает крайне полезным навыком быть в нескольких местах одновременно и наблюдать за всем происходящим, не выдавая себя. Самые забавные, но и одни из самых опасных врагов – это близнецы Pic и Gork. Они всегда вместе, причем являются близнецами, несмотря на то, что Pic – очень маленький и верткий, обладающий поразительной ловкостью, а Gork – огромный, немного глуповатый и неповоротливый, который, правда, имеет одно неоспоримое достоинство – огромную физическую силу. Парочка везде появляется вместе и всегда умудряется компенсировать недостатки одного за счет другого. Они крайне опасны, и встреча с ними, впрочем, как и с любым другим из этой семерки, может стать последней.



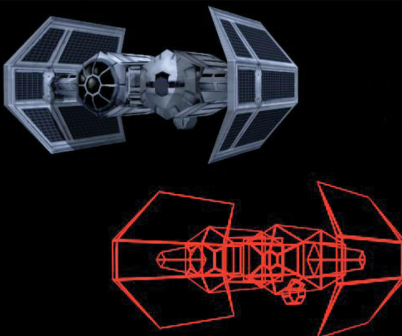
В процессе своих поисков по различнейшим местам галактики, Кайлу, а значит и вам, предстоит встретиться сначала с шестью помощниками Джерека, а потом и с ним самим, чтобы, наконец выяснить тайну гибели отца и разрушить коварные планы темных сил. Самое интересное, что в процессе развития сюжета, игроку самому предстоит выбрать, на какой путь встать, последовать ли по темному или по светлому пути. Каждый из них может вести к победе, и оба они одинаковы по сложности. Если последовать светлой стороне Силы, то необходимо будет победить Джерека и сделать так, чтобы никто более не смог воспользоваться знаниями Долины Джедаев в корыстных целях. Если же последовать по темному пути, то на пути к собственному могуществу и владению миром предстоит убрать грозного соперника Джерека и самому завладеть сокровищами Долины. Выбор остается за вами.



Сюжет игры является абсолютно новым, и крайне интересным, причем для того, чтобы рассказать его, компания LucasArts решила отказаться от привычной анимации и снять настоящий небольшой фильм, позаимствовав декорации и костюмы из архивов LucasFilm, ltd. Всего в игре более 40 минут видеороликов, в которых занято более 100 различных актеров, основная часть которых профессионалы. Для сьемки был нанят режиссер, который буквально за несколько недель умудрился фактически отснять новую серию «Звездных Войн», причем его работа была одобрена самим Лукасом. Затем все видео было переведено в цифровой вид, на него были наложены сгенерированные трехмерные фоны, и все это сокровище было аккуратно уложено на два компакт диска с игрой.

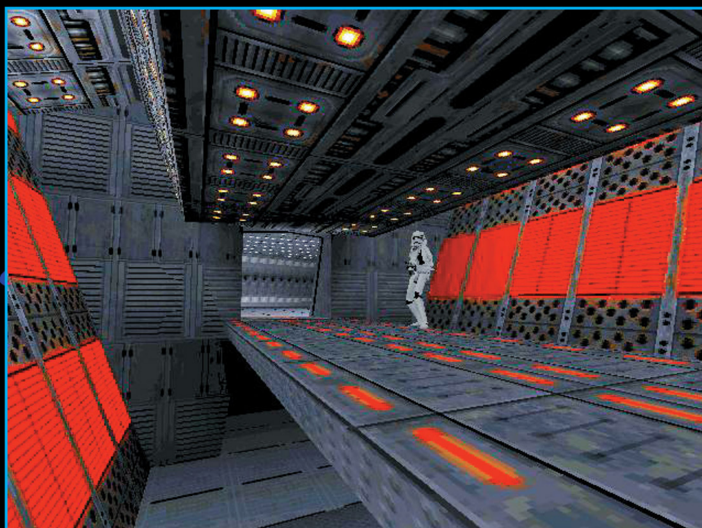


Итак, в **Jedi Knight** игроку предстоит пройти все стадии обучения, чтобы под конец стать рыцарем джедай и сразиться с могущественным противником Джереком. Игра очень сильно изменилась со времен своей первой части, причем, безусловно, изменения эти были сделаны в лучшую сторону. Первонаперво, был полностью переписан трехмерный движок, который теперь позволяет «делать практически все, что только возможно», по мнению его создателей. Похоже, что придется с ними согласиться. Взгляните на картинки, и вы поймете, что это совсем не Quake – это значительно лучше. Такой четкости прорисовки и общего качества графики еще просто не было. Безусловно, все лабиринты и открытые поверхности (да, есть и такие), абсолютно трехмерны, а полигональные монст-



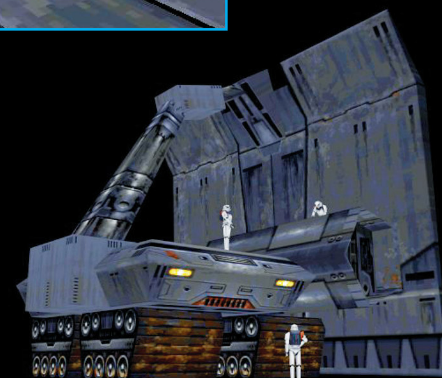


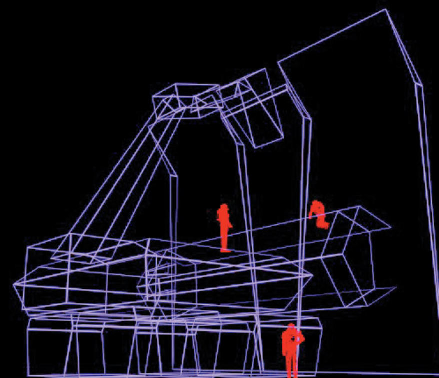
ры выглядят очень реально и передвигаются ровно и пластично. На каждого из монстров затрачено по 500-1000 полигонов (примерно в полтора раза



больше, чем в Quake) и это без уменьшения производительности. Игра поддерживает все трехмерные акселераторы, совместимые с Direct3D, и с помощью подобного акселератора можно будет улучшить качество графики, сделав ее просто великолепной. Естественно, в игре присутствуют и световые эффекты в реальном времени, и множество детальнейших текстур, и огромное количество всевозможных монстров.

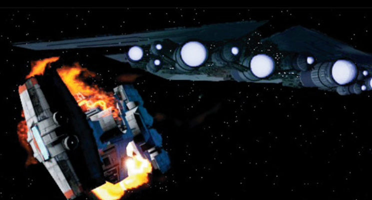
Что бы мы там не говорили про великолепие графики, тем не менее, главным новоовведением в игре является использование Силы. В самом начале Кайл еще не имеет никаких навыков в области великой Силы, но постепенно, в процессе его обучения, а также в зависимости от того, какой путь он выбрал, умение начет появляться. Постепенно ваш герой будет обретать все новые и новые магические способности, такие, например, как умение видеть через стены, устранять некоторых противников на расстоянии без использования ору-





жия, притягивать к себе предметы, проходить сквозь огонь, надолго задерживать дыхание и даже летать. Умения будут возрастать с каждым пройденным уровнем, с повышением уровня опыта. Здесь однозначно просматривается элемент ролевых игр, и это действительно так, и совсем не усложняет игру, а, наоборот, делает ее значительно интереснее.

Оружия в игре предостаточно, но самый интересный, мощный и сложный в обращении его вид – это Лазерный меч рыцаря джедай. Это грозное оружие применяется в схватках со всеми главными противниками в игре, превращая сражение в увлекательнейший и опаснейший поединок по фехтова-



нию. При этом искусство управления лазерным мечом должно напрямую поддерживаться Силой, иначе противнику всегда удастся выбить из рук оружие или же с помощью собственных приемов Силы обмануть соперника и уничтожить его. Лазерный меч – очень мощное оружие, и он способен разрубить пополам практически любой материал, но он крайне короток, и требует исключительно контактного применения, что делает его крайне опасным. Создатели игры сознательно пошли на подобный шаг, исключительно

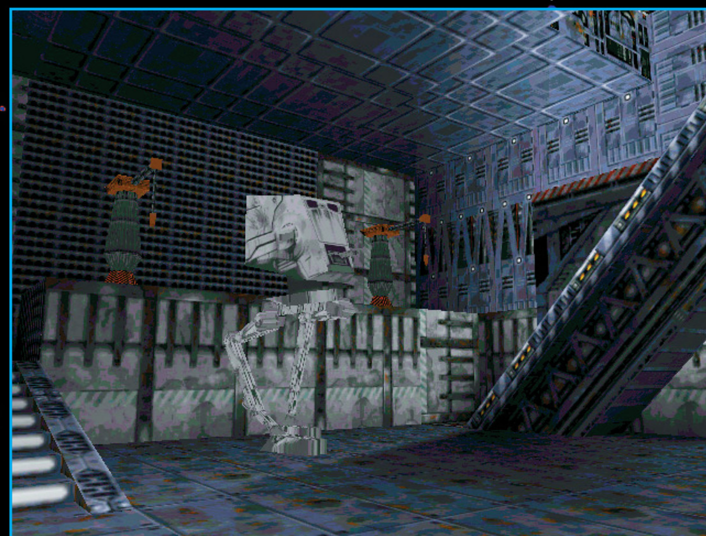








для того, чтобы расширить рамки игры, сделать ее более увлекательной, да и для того, чтобы все фанаты «Звездных Войн», каковых очень много, в числе них и автор этой статьи, смогли реально насладиться этим прекрасным и благородным видом оружия. Как уже было сказано, все главные поединки будут проводиться исключительно на лазерных мечах, для фехтования которыми игроку будет предоставлено шесть основных видов ударов и множество их комбинаций, причем в зависимости от выбранной стороны Силы, ваши доступные комбинации будут существенно изменяться. Также зависят они и от опыта – чем больше его будет, тем лучше игрок сможет отражать атаки, и тем лучше станет его реакция.



Для обычных врагов даны бластеры различных модификаций, с помощью которых можно крайне просто сносить головы имперским солдатам и прочим мелким врагам. Всего монстров очень много (около двадцати) причем все они имеют самые различные способности и обладают разными моделями поведения. Среди своих врагов в игре вы встретите и штурмовиков Империи, и страшных гномов с огромными топорами, и множество персонажей их фильма «Звездные Войны», в числе которых и контрабандист из расы Greedo, с представителем которой Хэн Соло встретился в баре в первой серии фильма, и многие другие персонажи, которых многие игроки очень хорошо помнят.



Количество уровней в игре очень велико, более двух десятков, и их размеры также впечатляют. В отличие от других игр жанра, здесь имеется очень приличное количество помещений на открытом воздухе, что не дает игроку задохнуться в полумраке и тесноте лабиринтов и позволяет насладиться прекрасными пейзажами звездного неба. Имеются большие открытые пространства, такие как целые улицы и города, долины и некоторые части пространства прямо в открытом космосе. Каждая из миссий проходит на разных типах ландшафта – это может быть и космическая станция, и огромный дворец, и заброшенный рудник, и многие другие. Вдобавок, из-за того, что теперь имеется возможность сохранять игру прямо в процессе самой миссии, уровни стали значительно больше и сложнее. Все уровни созданы с помощью специального редактора, который способен не только изменять параметры самого уровня, но и параметры всех монстров на нем, а также, и всех магических вещей, встречающихся там. Таким образом, игра может быть очень легко модифицирована, что, безусловно, поможет увеличению ее популярности.

Рассказ уже подходит к концу, а мне все никак не удалось найти ни единого недостатка в этой великолепной игре. Не знаю, что и делать, ведь в оценке есть графа «минусы», где что-то надо написать. Постойте, кажется, нашел! Игра с графикой такого уровня, несомненно, требует соответствующего компьютера. И точно, требования весьма велики. Прежде всего, это компьютер на базе Pentium не ниже 133 Мгц и это действительно минимум. Как говорится, нет предела совершенствованию, но машину на уровне P-166 с хорошей графической картой я бы порекомендовал. Не стоит забывать и о Windows'95, тем более, что в последнее время под эту систему делаются почти все лучшие игрушки. И да пребудет с вами Сила!





**+** Великолепная графика и сюжет, множество нововведений

**–** Несколько завышенные требования к компьютеру

**=** Реальный хит, который нельзя не купить

**10**



Сергей ДРЕГАЛИН

# WAR INC.




Итак, пришло то время, когда многие анонсированные игры становятся реальностью. Проект **War Inc.**, о котором мы рассказали вам в кратком preview в прошлом номере, уже появился на прилавках магазинов.

Стратегия, да еще в реальном времени привлекает к себе самое пристальное внимание. Тем более, что новая игра **War Inc.** претендует не на роль очередного клона Command & Conquer, KKnD или Warcraft, а несет в себе свежий и оригинальный подход к жанру в целом. В чем же выражен этот подход?

| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Стратегия в реальном времени** |
| **Издатель:** | **Interactive Magic** |
| **Разработчик:** | **Optik** |
| **Требования к компьютеру:** | **Pentium 60, 16 Mb RAM, 2-х CD-ROM, SVGA** |

Во-первых, вы вправе выбирать ту миссию, в которой решите принять участие. Вместо привычной плеяды одиночных миссий, объединенных под эгидой одной кампании, вам предлагается практически полная свобода выбора (в игре 60 миссий!). Но, как правило, главная задача в пределах миссии остается неизменной – для достижения победы необходимо полностью разгромить силы противника, хотя это не всегда верно. Например, в первой же миссии вам будет необходимо «удалить» канадских народных ополченцев, которых канадская армия была не в состоянии вытащить из плена.

Во-вторых, стали доступны рычаги финансового управления. Раньше это был в основном удел походовых игр, где вы могли тщательно распоряжаться доступными ресурсами и средствами. В **War Inc.** схема «добыл денег – потратил их на юнит или upgrade» стала куда более сложной и гибкой. Как вам нравится, к примеру, возможность манипуляций на бирже? А покупка целых корпораций?




В-третьих, изменен подход к «хозяйствованию на поле брани». Практически в любой игре для создания какого-либо подразделения или юнита необходимо построить несколько зданий, провести парочку upgrade'ов (исключением, пожалуй, является лишь игра Z, где все подобные манипуляции просто отсутствовали). Создатели **War Inc.** решили сократить число этих мероприятий до разумного минимума. «Почему бы не призвать на помощь технический прогресс?» – подумали они и ввели в игру технологию клонирования. Поясним, что это означает. К примеру, для того чтобы создать достаточно «крутого» пехотинца, его надо будет вымуштровать в казармах, специальных центрах подготовки, вложить, естественно, определенные финансовые средства и т.п. А потом, вместо того чтобы повторять эти операции множество раз, просто отправляйте его на завод по клонированию - и оттуда выйдут точно такие же пехотинцы. И немаловажен тот факт, что процесс воссоздания происходит практически мгновенно, единственным ограничением являются ваши финансовые средства.






Ну, и наконец, самый главный пункт. Разработчики принципиально изменили и процесс создания боевой техники. Сколько различных типов юнитов обычно было в стратегических играх? Десяток? Два десятка? Ну, пускай пара сотен, если рассмотреть Civilization 1 и 2 вместе взятые... Эти числа просто меркнут перед количеством юнитов, доступных в **War Inc.** В новой игре теоретически можно будет создать до миллиона различных типов военной техники (включая пехоту, наземную и воздушную технику)!

Согласитесь, что подобное заявление сразу же вызывает ряд вопросов. Но они отпадут сами собой, если вы узнаете, за счет чего разработчики сумели добиться такого, казалось бы, невообразимого количества различных юнитов. Идея заключается в том, что вы можете устанавливать на стандартные юниты (их около двадцати, что уже само по себе не так уж мало) самые разнооб-

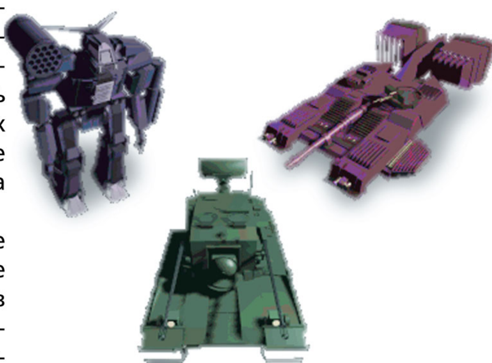



разные средства вооружения, защиты; также можно монтировать, к примеру, новый, более мощный двигатель, некоторые специальные технические приспособления и др. Ассортимент дополнительных средств огромен, за счет этого и стало возможным создание столь большого количества разных боевых единиц (как мы уже говорили, общее число комбинаций переваливает за миллион).

Следует отметить также, что в игре появились научные работники, которые занимаются разработкой новых видов вооружения – от пулемета малой огневой мощности до плазменного акселератора. Выгода от ученых очевидна, но учтите, что большой научный штат является безжалостным «пожирателем» вашего, отнюдь не резинового бюджета.

Лейтмотив игры вкратце таков. В начале двадцать первого века частные элитные военные силы, выполняющие роль охраны VIP (особо важных персон), постепенно выросли до статуса мощных наемных армий. Контроль над ними осуществляли корпорации. Играющему предоставляется возможность возглавить одну из корпораций (а заодно и соответствующие военные силы). А дальше необходимо с умом подойти к вопросам управления, экономики, научного прогресса, и, конечно же, военного искусства.

Остановимся более подробно на игровом процессе. Прежде всего, хочется сказать несколько слов о графике. До того, как вы приступите к боевым действиям, графика игры оставляет более чем приятное впечатление. Все экраны (включая инструктаж перед миссией, биржевой экран и др.) выполнены в великолепном технократическом стиле. Зато графика баталии выглядит куда менее впечатляюще и не идет ни в какое сравнение с графикой KKnD или Red Alert (в режиме высокого разрешения, естественно). Пейзажи и ландшафты выглядят весьма однообразно и



уныло, фигурки солдат, на наш взгляд, мелковаты и нечетки.

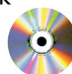
Но несовершенство графики компенсируется динамичностью игры. В целом, баталия в **War Inc.** по своей сути практически аналогична C&C или другим подобным играм. Но до того, как ваши войска и войска противника сойдутся на поле брани, нужно будет на тактическом экране (tactical map) расположить базу, указать место дислокации войскам и т.д. И еще одно важное отличие от C&C: у юнитов ограничен боеприпас, после того, как он будет исчерпан, боевая единица становится абсолютно беззащитна.




**War Inc.** поддерживает режим multiplayer, поэтому внимите совету разработчиков и «...объявите войну друзьям» по модему или нуль-модему.

Наконец, немного о требованиях **War Inc.** к конфигурации компьютера. Для нормальной работы подойдет и 486DX4-100 с 16 MB RAM, а также необходим хотя бы двухскоростной CD-ROM привод. Игра работает под управлением DOS или Windows 95.

Подводим итоги. На мой взгляд игра, несомненно, заслуживает самых высоких оценок. За исключением мелких недочетов (не самая лучшая графика, слегка непривычный интерфейс) **War Inc.** претендует на роль одной из самых мощных стратегий. Основное преимущество **War Inc.** перед другими играми стратегического жанра заключается в новизне и свежести подхода к real-time стратегиям. Конечно, революции в игровом компьютерном мире, скорее всего, не будет, но то, что **War Inc.** даст толчок на создание новых оригинальных игр – очевидный факт.



**+** Новый подход к жанру

**–** Однообразная и плохо прорисованная графика

**=** Нетривиальная стратегическая игра в реальном времени

**9**

# МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"







## "Преобрази Себя" (Improve Yourself)

Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта "Познай себя" (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренеровкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности.
Тем, кому приходится подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии.
В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя, выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

**Windows**

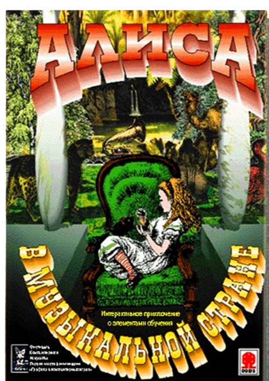
## "Меломания 97"

Вы любите современную российскую поп и рок- музыку?
Вы собираете домашнюю фонотеку?
У Вас есть домашний компьютер?
Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мульмедийный CD-ROM "Меломания 97" и теперь Вы можете:

Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг.
Прослушать фрагменты из этих дисков.
Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен.
Найти все диски на которых есть нужные Вам песни.
Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

**Windows**




## "Алиса в Музыкальной Стране"

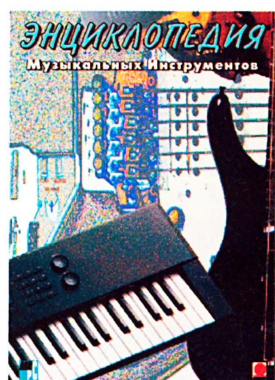
Любите ли Вы музыку? А игры типа "The 7th Guest"?
Если да, то значит этот диск предназначается как раз для Вас. "Алиса в музыкальной стране" это смесь обучающей программы, игры "бродилки", энциклопедии композиторов и игры головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно.
Алисе (т.е Вам) необходимо отыскать, бродя по причудливым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам. Игра заняла первое место в номинации "Графика в компьютерных играх" на фестивале компьютерного искусства "Фантазия"

**Windows/MacOS**

## "Энциклопедия музыкальных инструментов"

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях.
Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера. Представлена возможность послушать как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях, и множество других интересных возможностей.

**Windows/MacOS**







## "Алмазный Птах"

Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия – страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения . Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через встречи со многими персонажами, каждый их которых приткрывает завесу тайны.

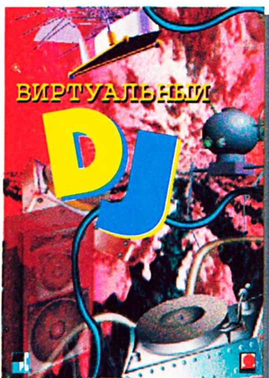
**Windows**

## "Познай Себя" (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в увлекательный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. "Empower Yourself"- для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самопознания и самоусовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Неизвестность – вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по "Книге перемен" помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

**Windows**




## "Виртуальный Ди Джей"

Вы хотите попробывать себя в качестве настоящего DJ?
Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо.
В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных "сэмплов" и "лупов" и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях:

Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House.

В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D

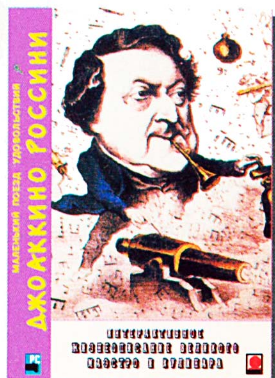
Желаем Вам приятного плавания в море кислоты.

**Windows/MacOS**

## "Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини"

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск.
На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального маэстро, который сам себя считал в большей степени кулинаром, нежели композитором.
И не вздумайте вставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера,
а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

**Windows**







## "Мультимедиа Шопен"

Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе.
В энциклопедии вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедию глава посвященная любимому инструменту Шопена – фортепиано.

**Windows**

## Студия "Союз" сообщает:

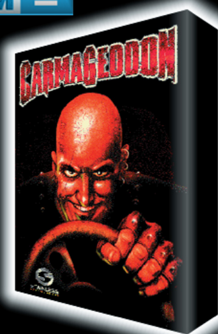
**Издательская компания "Союз Интерактив" приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.**

**Дистрибьюторская компания "Союз Мультимедиа" предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.**

**Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 54**
**E-mail: soyuzinf@asvt.ru**

**WWW.SI.COM**

Святослав ЛАПСКИЙ




# CARMAGEDDON

| | |
|---|---|
| Жанр: | Гонки на выживание |
| Издатель: | SCI |
| Разработчик: | Stainless Software Ltd. |
| Требования к компьютеру: | Pentium 90, 8 MB RAM, 2x CD-ROM |
| Другие платформы: | Macintosh |

Прежде чем приступить к детальному обзору **Carmageddon,** нам бы хотелось немного порассуждать о теме насилия и жестокости в компьютерных играх.

По мере развития науки совершенствовались и наши домашние компьютеры. Прорыв в области компьютерных технологий просто невообразим – за последние пять-семь лет производительность ПК возросла в десятки и сотни раз.

На сегодняшний день практически все игры содержат высококачественные оцифрованные звук и видео. Этого вполне достаточно, чтобы создать для играющего атмосферу «присутствия» внутри игрового пространства, а не в своем любимом кресле. Вспомните, как часто мы вздрагиваем, когда неожиданно на героя нападает притаившийся монстр, или как захватывает дух от виртуального падения в пропасть...

Как справедливо было замечено, вряд ли можно было добиться реалистичности и жизненности на CGA мониторе и обычной «пищалке». Но теперь-то ситуация изменилась, и эта задача становится вполне выполнимой.

И тут же встает вопрос о нравственности и морали. Не секрет, что подавляющее большинство игр содержит в себе элементы насилия в прямой или косвенной форме. Это первый факт. Второй заключается в том, что опять же подавляющее большинство геймеров – это подростки от 10 до 18 лет. На это можно резонно возразить, что, к примеру, в фильмах ужасов есть не менее шокирующие сцены, но, как показали исследования и социологические опросы, они не подталкивают подростков (а именно, они являются основной аудиторией таких фильмов) на совершение преступлений и не развивают в них тягу к насилию.




Но между кинофильмом и компьютерной игрой есть одна существенная разница – в последней играющий сознательно управляет действиями главного героя, больше того, играющий выполняет активную роль, а не пассивную, как это было в примере с видеофильмами. Это и неудивительно – если окончание фильма никак не зависит от действий зрителя, то в компьютерной игре - все в руках геймера...




Что на это можно возразить? Многие склоняются к мысли, что агрессия, присущая молодежи может выражаться и в иной форме. Вполне возможно, что человек «разрядится», избавится от негативных эмоций, уложив метким выстрелом из винчестера какого-нибудь какодемона или порубив в капусту отряд орков или... Да чего уж тут говорить, примеров на эту тему можно привести сколько угодно.

Мы не случайно подняли эту тему. Carmageddon является типичной игрой, в которой насилие проявляется не только в самой что ни на есть откровенной форме, но становится ключом к достижению победы. Именно поэтому во многих странах и городах игра не будет распространяться. Но будем надеяться, что на Россию это табу не будет наложено – продаются же Harvester и Ripper, которые куда более «кровавые» и изощренные в плане жестокости.

**Carmageddon** же предлагает вам поучаствовать в захватывающих гонках на выживание. Место проведения соревнований подбирается с таким расчетом, чтобы создать водителям как можно больше препятствий, но с другой стороны никаких ограничений не накладывается. Дело ваше, как вы решите проходить Check Point'ы (контрольные точки): хотите - езжайте по дороге, хотите – сносите заграждения и езжайте напрямик, можно даже совершать головокружительные прыжки с крыш небоскребов! Вы видели где-нибудь такое?

Но прохождение контрольных точек – не единственный способ достижения победы, есть еще два варианта. Первый – уничтожить все машины противников. Что же, вполне логично, если вы останетесь единственным участником соревнований, то первое место, как ни крути, вам обеспечено. Второй вариант победы более экзотический – передавите





убежать от вашего смертоносного автомобиля. Наивные.

Графика игры находится на самом высоком уровне. Реализованы различные точки обзора, манипулируемые камеры и т.п. Существует также подробная настройка детализации. Если вы хотите получить максимум эффекта присутствия, то рекомендуем поставить все параметры на максимум – при таком раскладе нужен процессор не ниже P5-120 и 16 MB RAM.

Управление в



**Carmageddon** мне показалось достаточно простым, если не сказать очевидным. Стрелки на keypad служат для управления автомобилем, обычные стрелки – для манипуляций с камерой. Пробел – ручной тормоз (как и в Need For Speed), Backspace – починка автомобиля прямо на трассе (в зависимости от повреждений с вас снимут кредиты, а о повреждениях можно судить по индикатору в форме автомобиля в правом нижнем углу и по внешнему виду машины), наконец, Insert – это повторный старт. Последняя штука просто необходима, когда ваш автомобиль перевернется или будет зажат противниками или еще что-нибудь в этом роде (например, в очень опасных ситуациях). Конечно, эти манипуляции не бесплатны.

В игре реализовано более тридцати различных трасс с высочайшей степенью прорисовки. Места проведения соревнований – на любой выбор: в городе, в пустыне, в джунглях и т.п. Общее число колесных средств перевалило за 60, причем среди прочих есть и очень экзотические автомобили (как вам нравится, к примеру, БМП?).

Если вас уже не устраивает выбранный автомобиль, советуем обратиться в магазин запчастей (Part Shops), где на честно заработанные кредиты можно будет купить новый двигатель или что-нибудь более интересное...

Надоело играть против компьютера? Забудьте про него и резвитесь с друзьями, благо игра поддерживает до шести человек во время сетевой игры. Предусмотрено также пять различных режимов заездов для multi-player'овцев.

Вот такая очень экстравагантная и привлекательная игра. Несмотря на кажущуюся кровавость она отнюдь не превосходит старый добрый Doom по части насилия. Поэтому ее можно смело порекомендовать для всех геймеров, и особенно тем, кто любит устраивать модемные и сетевые дуэли.





всех пешеходов. Вот тут не ясны два момента. Во-первых, непонятно откуда эти пешеходы вообще взялись на трассе. Возможно это злые происки организаторов, которые просто не удосужились предупредить невинных граждан, а может, все было так и задумано изначально – не знаю. Второй момент куда более загадочен – ну передавил ты всех, а дальше-то что? Почему сразу присуждают первое место? Неясно.

Прыжки с небоскребов, полеты автомобиля (в общем-то, для полетов не предназначенного), сотворение высококачественного металлолома из машин соперников – это, конечно, здорово, но больше всего можно «оттянуться» при сбивании пешеходов. Во-первых, за это начисляются кредиты. Много кредитов. Помните, как в анекдоте про «Преступление и наказание» Ф.М. Достоевского – «Родион, и что же ты бабульку за двадцать копеек-то убил? - А чо, пять бабулек – рупь...». В **Carmageddon** разработчики пошли еще дальше: за одну бабульку – двести пятьдесят кредитов, а за пяток сбитых подряд – несколько тысяч. Вот такие милые поощрения. Во-вторых, реализация смерти пешеходов выполнена на самом высоком уровне. После того как вы собьете какого-нибудь молодца, за вашей машиной потянется кровавый след. Но сбить (а главное сбить красиво) – это не так уж просто, пешеходы очень ценят свою жизнь и всячески пытаются

| | |
|---|---|
| + | **Великолепная графика, зрелищность** |
| – | **Возможно игра будет запрещена в некоторых регионах** |
| = | **Гонки на выживание с полной свободой действия** |

**8**



Сергей ЛОСЕВ

# DISCWORLD II

Это история о Смерти (на самом деле, это история о Rincewind, но «Это история о Смерти» звучит лучше)» Не правда ли, весьма жизнеутверждающее начало?

О чем же на самом деле эта игра? О крови, убийствах, гробах, кладбищах и подземельях? Или о вампирах, оборотнях и зомби, питающихся исключительно американцами? А вот и нет. Если вы поклонник мистических сюжетов a la Phantasmagoria или Gabriel Knight, то мы вынуждены вас разочаровать. Если сравнивать с продуктами от Sierra, то вспомнить нужно о Torin's Passage.



Как ясно из названия, действие происходит в некоем **Diskworld** (придумал его и написал о нем



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Quest** |
| **Издатель:** | **Psygnosis Ltd.** |
| **Разработчик:** | **Perfect Entertainment** |
| **Требования к компьютеру:** | **486 DX4-100 (P-90), 16 MB RAM, SVGA, 2x CD-ROM** |



серию книг Терри Пратчет (Terry Pratchett), что уже гарантирует неплохой сюжет). Этот мир представляет собой диск, покоящийся на спинах четырех слонов, которые, в свою очередь, стоят на панцире огромной черепахи. По краю диск обрамлен водопадом, воды которого текут прямо в пространство. Такой странный мир заселен не менее странными героями: гномами, троллями, вампирами (совсем не кровожадными) и другими популярными персонажами западной мифологии. Даже Смерть здесь необычная: ее задача в том, чтобы перерезать некую нить, связывающую душу с телом в тот момент, когда она решает переселиться куда-нибудь в другое место. Если не сделать этого, то душа не сможет воспарить в эмпиреи, и умерший застрянет между жизнью и смертью.



Для этой цели Смерть использует внушительным образом выглядящую косу (хотя достаточно было бы и перочинного ножа, но положение обязывает). Так же в этом мире действует Death of Rats – персонально для крыс (очень подходящая иллюстрация для описания стиля игры).

Главный герой очень напоминает Роджера Вилко и Ларри. Это Rincewind – библиотекарь Невидимого Университета (Unseen University), самого известного магического учебного заведения. По мнению одного из преподавателей, его магические способности ниже нулевого уровня (нулевой – уровень любого младенца). Так что легко можно понять, что бороться предстоит не столько с кознями врагов, сколько с последствиями собственных действий. И это действительно так.

Начинается игра с происшествия в духе «Смертельного оружия – 2». Подвыпивший герой со своим сослуживцем и собутыльником орангутангом обнаруживает заложенную кем-то бомбу. Даже кот здесь тоже присутствует, хотя вид у него совершенно бандитский. Дальше следует классическая сцена по разминированию (вместо разноцветных проводов здесь присутствуют склянки с разноцветными жидкостями – дань жанру) с вполне классическим окончанием. Наши герои счастливо избегают последствий, но... Далее действие переносится в обеденный зал Невидимого Университета, судя по всему, на поминки по поводу смерти одного из магов. Не успела душа вылететь из тела, чтобы устремиться к гуриям и рекам нектара,

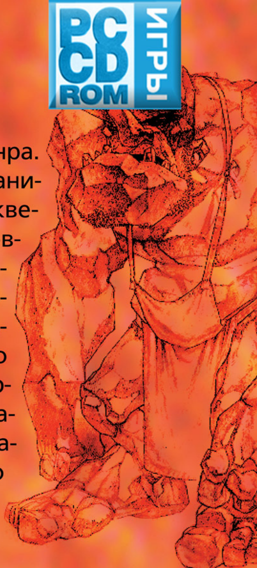


как выяснилось, что некому перерезать связь между ней и телом. И вот несчаст-





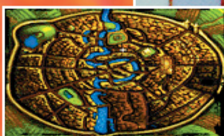




ный маг, выглядящий как покойник (и даже пахнущий соответственно), в расстроенных чувствах выбегает из зала (потом вы еще не раз встретите этого несчастного, безуспешно пытающегося перейти в мир иной). А его коллеги начинают размышлять над проблемой, грозящей нарушить равновесие мира. Через некоторое время они приходят к выводу, что что-то случилось со Смертью (взрыв помните?). И поэтому необходимо провести некий ритуал для ее возвращения. Сбор необходимых ингредиентов для него и есть ваше первое задание. А вот уж побегать в ходе его выполнения придется. Кое-что можно легко добыть, а что-то – только путем долгих последовательных обменов. Например, чтобы поймать петуха, необходимо в одном месте раздобыть кукурузу, в другом – пиво, смешать их, поймать на эту приманку эту птичку, а затем еще протрезвлять его (однако мы так и не успели выяснить, зачем нам петух?).

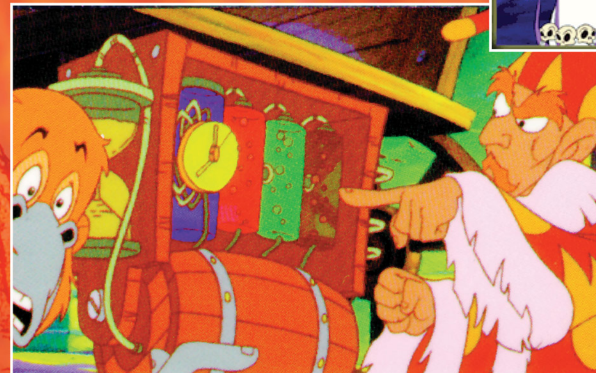
Вообще-то построение загадок в Diskworld довольно стандартно для подобных игр. Повсюду разбросано некоторое количество разнообразных предметов, которые надо прилежно собрать и либо применить их друг на друга, либо на какой-нибудь объект, либо отдать кому-нибудь. А уж без длинных разговоров точно не обойтись. Хотя надо признать, что по их продолжительности эта игра отнюдь не рекордсмен. Да и содержание бесед позволяет получить дополнительное удовольствие (правда, при сносном знании английского).

Игра сделана без излишеств и с любовью. Мир **Diskworld** довольно обширен – 10000 миль в диаметре! Но не пугайтесь, карты рисовать не придется. Все настолько хорошо продумано, что длинные переходы из одной локации в другую полностью отсутствуют. Перемещения между ними организованы по принципу дерева и осуществляются мгновенно. Как правило, одно место занимает не более трех экранов. Управление осуществляется исключительно с помощью мыши, курсор (кстати, его внешний вид – это вообще оформительский шедевр) не трансформируется. Может, это несколько обедняет действие, но зато не надо лихорадочно щелкать кнопками в самый ответственный момент (к примеру, система команд в Larry всегда приводила нас в тихое бешенство, но это кому как). Весьма изящно решена проблема inventory – все вещи носит в себе неразлучный спутник главного героя – сундук-сороконожка Luggage, который в силу своей магической природы безразмерен.







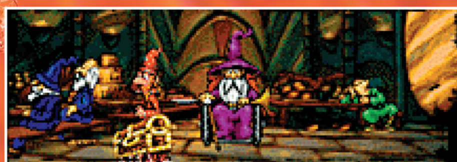


Теперь о милых нашему сердцу технических вопросах. Довольно низкие аппаратные требования продукта проистекают из его жанра. Он относится к анимационным квестам, поэтому совсем не требователен и при приличных размерах занимает немного места (2 CD). Картинки в нем местами довольно странные (несколько искажены пропорции), но к этому быстро привыкаешь. Персонажи плоские, выполнены без всяких претензий на реалистичность, что вовсе не является недостатком. Главное при таком подходе – выдерживать стиль. Звук традиционно на высоком уровне. Особо стоит отметить песенку «That's Death» в исполнении скелета, которая сопровождает титры. Так что одно только исполнение заслуживает нашего внимания.



Подытожим все вышесказанное. Если вам нравятся неагрессивные фантазийные квесты с юмористическим сюжетом, то **Diskworld II** – это то, что нужно. Остальным тоже не мешало бы отвлечься от надоевшего спасения мира и истребления монстров.






**Хорошо продуманный оригинальный сюжет**

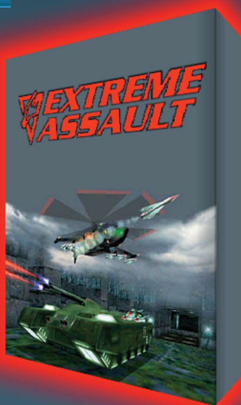

**Как и любой квест, требует сносного знания английского**


**Игра для любителей определенного жанра**

**8**

Александр ЩУКИН

# EXTREME ASSAULT




| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Аркадный симулятор** |
| **Издатель:** | **Blue Byte** |
| **Разработчик:** | **Blue Byte** |
| **Требования: к компьютеру:** | **Pentium 133, 1 MB RAM, SVGA, 2x CD-ROM** |

Трехмерные игры практически полностью вытеснили своих двухмерных собратьев. Конечно, использование полигонов и текстур влечет за собой постоянное повышение аппаратных требований, но, по всей видимости, игра стоит свеч.

За последние год-два нам была предоставлена отличная возможность насладиться целой плеядой великолепных трехмерных игр, среди которых FX Fighter, The Need For Speed, Quake, Tomb Raider и многие, многие другие. Сейчас можно добавлять к этому списку игру от Blue Byte, которая называется **Extreme Assault.**

Отметим, что над этим проектом работало 14 человек – четыре программиста, пять художников, два специалиста по звуковым спецэффектам и три дизайнера уровней.

Прежде чем приступать к непосредственному обзору, хотелось бы сформулировать общую концепцию **Extreme Assault.** В свое время, если вы помните, была такая игрушка Seek And Destroy. Вполне возможно, что она прошла для вас незамеченной, так как, несмотря на неплохие задумки, Seek And Destroy оказалась полностью провальным проектом. Причин тому множество – откровенно слабая графика, средненький звук и т.п., но это сейчас не так уж важно, нас интересует другое - идея совмещения двух игр в одной. В Seek And Destroy для прохождения миссии вам предлагалось выбрать одно из двух военных средств – вертолет или танк. В зависимости от выбора полностью менялась тактика прохождения этапа, к примеру, существовали миссии, которые давались малой кровью при выборе вертолета, но были практически непроходимы для танка, и наоборот.





Разработчики **Extreme Assault** взяли подобную идею на вооружение, но воплотили ее на качественно другом уровне. Но это, пожалуй, единственное связующее звено для игр.

Второй ключевой момент **Extreme Assault** заключается в том, что она ни на йоту не является симулятором. Даже тот же Comanche, который относится к классу упрощенных симуляторов, выглядит запутанным и сложным по сравнению с новой игрой. Все, что от вас требуется – это крушить, жечь, ломать и уничтожать. Никаких тонкостей в управлении ни танком (модель T1), ни вертолетом (модель Sioux AH-23) не предусмотрено – все сводится к банальным клавишам управления курсором и гашетке (пробелу).

Идея создания этой игры зародилась в феврале 1996 года. Томас Фридманн (Thomas Friedmann)сказал: «Мы решили использовать трехмерный движок, чтобы сделать классную игру в стиле «убей-их-всех». Концепция игры была написана Рейнером Ребером (Rainer Reber), а программист сов-





местно с художником Джаносом Тотом (Janos Toth) реализовал движок. Наша цель заключалась в создании убойной стрелялки безо всякой симуляции – только чистый экшн. Мы хотели, чтобы люди сходили с ума, глядя на нашу игру. У **Extreme Assault** один из лучших движков на PC, и именно он дает вам почувствовать себя в шкуре совершенного убийцы. Мы надеемся, что все наши задумки были реализованы удачно...»

Нельзя сказать, что все это – пустые фразы, являющиеся бравадой. Реализм игры заключается не в тонкой передаче управления, а в отменной реалистичной графике. Художникам и программистам удалось создать крайне реалистичный мир, намного превосходящий по качеству прорисовки Commanche 3 (по крайней мере, так заявляют сами разработчики). Например, вы можете увидеть следы от выстрелов вашей лазерной пушки, помимо этого, в игре масса графических спецэффектов – голограммы, лазерные перегородки и проч. Впрочем, что там говорить – screen-shot'ы из игры сами скажут все за себя. Самое удивительное то, что для нормального функционирования игры вам потребуется Pentium 100. Ну а если вы захотите выжать из графического движка все, на что он способен (640x480 при разрешении 65 тысяч цветов), то потребуется Pentium 133. Согласитесь, что системные требования находятся в пределах разумного. Если у вас имеется какая-нибудь плата с графическим акселератором, то она еще больше ускорит процесс визуализации.

В игре более 50 миссий. Надо сказать, что недаром над разработкой оных трудились три человека – места сражений будут самыми разнообразными: горные ущелья, скрытые пещеры, руины городов Инков, подземные комплексы и даже ледяной ад!

Несколько слов о сюжете. Мы умышленно не стали рассказывать о нем с самого начала – слишком уж он стандартен и непримечателен. Вам предлагается выступить в роли защитника нашей старушки-Земли от полчищ инопланетных захватчиков. Время действия – начало следующего века.

Отдельно упомянем звук. По своему качеству он не уступает графике, все эффекты (взрывы, шипение лазеров, канонада выстрелов, рев двигателей и т.п.) выполнены на высочайшем уровне. Помимо этого, все предупреждения (о сильных повреждениях, нехватке боеприпасов или топлива) не только выводятся в виде текста или пиктограмм, но и сопровождаются голосом.

В **Extreme Assault** очень удачно подобраны камеры. Возможен вид из кабины и внешние точки обзора. При этом камеры зачастую автоматически подбирают наиболее выгодный ракурс.

На борту вашего танка или вертолета установлено три принципиально разные системы вооружения, каждая из которых обладает девятью(!) уровнями мощности.

В игре приблизительно двадцать различных видов врагов, в самом конце вас поджидает наиболее сильный, коварный и хитрый враг – плод нечеловеческого разума.

**Extreme Assault** полностью поддерживает игру по модему, сети и Internet. Одновременно могут сражаться до четырех человек, при этом можно играть в режиме как «пара-на-пару», так и «каждый-за-себя».

Как мы уже говорили, для нормальной игры идеально подойдет Pentium 133 с 16 MB RAM. При такой конфигурации можно получить 25 кадров в секунду без каких-либо дополнительных акселераторов. Игра может работать как под управлением DOS, так и Windows 95. Для управления можно использовать клавиатуру или джойстики.

Что же, пришло время для резюме. Вполне возможно, что **Extreme Assault** займет достаточно высокие позиции в мировых игровых хит-парадах. За счет феноменально качественной и реалистичной графики, дружественного и простого интерфейса игра может завоевать себе толпы поклонников. Необходимо отметить также, что ниша, в ко-

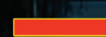


торую входили игры подобного плана (максимум реализма в графике при максимуме простоты в управлении), была, в принципе, свободна – к ней относилась лишь серия Commanche, но и то не в полной мере. Одно можно утверждать точно – такой мощной и реалистичной графикой может похвастаться далеко не каждый симулятор. Помимо этого, игра содержит в себе и массу других приятных мелочей – например, после выстрела в дерево от него остается пылающий столп огня и др. В общем, **Extreme Assault** уникален по своей динамике и азартности при максимальной доступности и простоте.

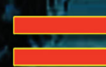




**Мощный движок, простота управления**



**Любители симуляторов не оценят Extreme Assault всерьез**

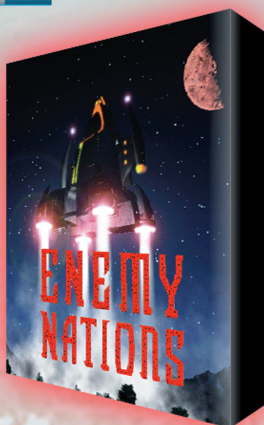


**Одна их самых продвинутых аркадных леталок**



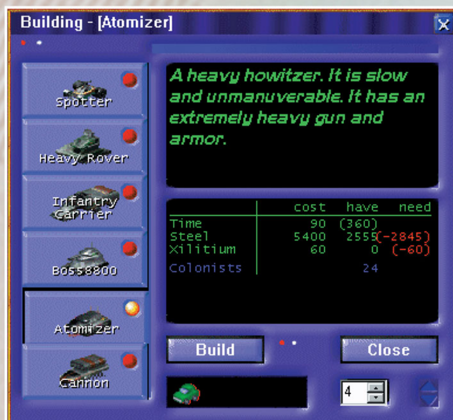
Сергей ОВЧИННИКОВ

# ENEMY NATIONS



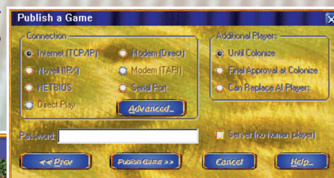
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Стратегия** |
| **Издатель:** | **Viacom New Media** |
| **Разработчик:** | **Winward Studios** |
| **Требования к компьютеру:** | **Pentium 75, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Windows 3.1, '95** |

С момента выхода таких игр, как Commmand & Conquer от Westwood Studios и WarCraft II от Blizzard Entertainment, многие и многие фирмы-производители компьютерных игр попытались повторить или превзойти тот успех, который сопровождал два этих суперхита. За последнее время появилось множество клонов этих игр, и в ближайшем будущем, скорее всего, появится еще больше, причем, пока ни один из них еще даже не приблизился по популярности и по количеству продаж к двум лидерам. Продолжение же, например, Command & Conquer, Red Alert, имело прямо-таки сенсационный успех с огромными продажами, приближающимися сейчас уже к двум миллионам копий. Возникает вопрос: неужели лишь Westwood и Blizzard умеют делать стратегии в реальном времени? Этот вопрос задают себе не только сами игроки, но и производители, которые в стремлении «сделать лучше» слишком многое копируют или опускают, в результате получая весьма посредственные вещи.




Гегемония двух фирм на рынке стратегий в реальном времени пока еще не нарушена, но уж слишком многие пытаются изменить положение, и кто знает, сколько еще времени ситуация останется прежней. Одним из претендентов на титул «лучшей стратегии» является и новая игра **Enemy Nations** от компании не слишком известной и не слишком хорошей, которая тем не менее, упорно старается опровергнуть все плохие слухи о себе.

Говорить об **Enemy Nations** начали уже довольно давно, почти сразу после выхода Command & Conquer. Сразу стоит оговориться, что несмотря на то, что название игры часто упоминается рядом с шедевром от Westwood, **Enemy Nations** отнюдь не является ее прямым клоном. Скорее всего, новое творение Viacom является неким плодом скрещения Sim City, старой, но от этого не менее увлекательной и популярной игры, и самого Command & Conquer.



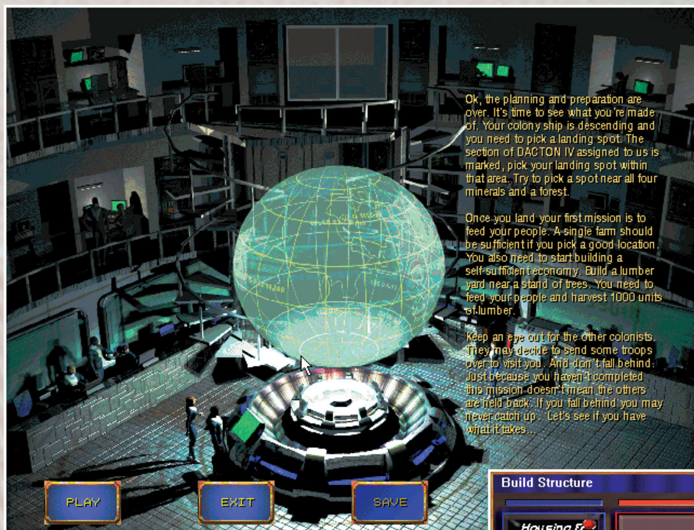

В игре каждому участнику предстоит развивать не отдельные базы, а целые поселения, в которых есть место не только сооружениям, служащим для военных целей, но и различным постройкам, имеющим чисто хозяйственное назначение. Игроку придется учитывать практически все: от того, где и как разместить поселенцев, до того, как развивать науку и как управлять все разрастающейся армией. По этим параметрам игра больше всего напоминает Deadlock – недавнюю, не слишком удачную, хотя и не провальную игру от Accolade, где экономика, постройка и развитие баз в различных квадратах были значительно важнее ведения военных действий. Безусловно, нечто похожее здесь имеется, однако никаких квадратов нет,




противники зачастую становятся заметными только когда они набирают реальную мощь; ресурсы, разбросанные случайным образом по карте, являются отнюдь не бонусами при производстве, а единственным местом, где подобное производство вообще может существовать. Иными словами, **Enemy Nations** – значительно более реалистичная игра, однако это как раз не является существенным плюсом. Стоит взглянуть хотя бы на тот же Command & Conquer. Мы увидим, что практически вся экономическая часть в этой игре заключается в сборе одно-












го абстрактного вида ресурсов и последующего выбора между постройкой очередной единицы боевой техники или же очередного усовершенствования технологии. И все. Тем не менее, игра не перестала называться стратегической. Стратегия – это совсем не то, как зарабатывать деньги, а то, как их тратить. В этом все дело. Поэтому, если мы имеем дело со стратегической игрой, мы совсем не должны уж очень много времени уделять экономике и планированию, а заниматься напрямую расстановкой сил. До этих пор вся экономическая концепция имеет огромное значение. После же этого – практически никакого. «А как же снабжение тылами фронта всем необходимым?» – спросят некоторые. Все это почти всегда абсолютно ненужная глупость, если вы играете против компьютера. Готов спорить, что единственная стратегия каждого игрока в любую из стратегических игр в реальном времени против неживого игрока – это сначала накопление сил, то есть чистейшей воды экономика, сбор средств, а потом резкий рывок всеми силами, в случае неудачи которого следует почти неминуемое поражение. В случае с **Enemy Nations** авторы немного переборщили с экономикой. Она просто постоянно отрывает немалое время у игрока, которое требуется, как правило, для проведения простейших операций, таких как постройка новых помещений для жилья и отдыха ненавистных граждан колонии. Все это становится крайне скучным и, в конечном счете, просто надоедает игроку. Вдобавок, это крайне мешает динамике, замедляет темп игры, который крайне важен, ведь никто не играет в Command & Conquer на самой маленькой доступной через меню скорости.




Довольно об экономической модели, которая действительно занимает большую часть игры. Графически **Enemy Nations**, в общем-то не уступает не только несколько устаревшей графике Command & Conquer, но и значительно превосходит ее. Здесь, в отличие от некоторых других игр, позволяется даже увидеть процесс постройки каждого из зданий: от закладки фундамента и постройки лесов до окончательного произведения из стекла и бетона, крайне красиво отрендеренного в SVGA графике, немного наподобие WarCraft II, но значительно красивее. Необходимо сказать, что графика – это практически единственное, что выделяет эту игру на фоне уже десятков клонов Command & Conquer и WarCraft. Все анимации техники выполнены крайне четко и красиво из-за вида на происходящее в 3/4 а-ля Ultima.



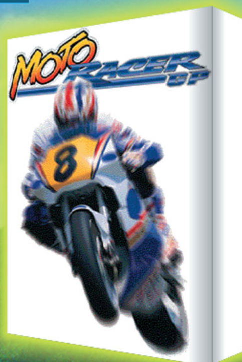

Главным недостатком игры является ее скорость. Отчасти она является таковой за счет графики, но, в основном, тормознутость игры проявляется в ее Sim City' вском происхождении, откуда появилась реальная неторопливость и некоторая статичность, даже при наличии красивой анимации всего - от техники до заводских труб. Битвы смотрятся невыразительно, а карта местности выполнена вообще из рук вон плохо, что способно испортить впечатление от игры надолго или насовсем.

\+ Хорошая графика и анимация

– Малая динамичность и множество плохо продуманных деталей

= Неудачная попытка скрестить экономику со стратегией

6




# MOTO RACER GP

Андрей КОВАЛЕВ

| | |
|---|---|
| Жанр: | Мотосимулятор |
| Издатель: | BMG |
| Разработчик: | Delphine |
| Требования к компьютеру: | Pentium 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, Windows '95 |

Мотогонки на приставках и PC никогда всерьез не могли состязаться даже с такими старыми хитами для аркадных автоматов, как Hang-On. Либо не устраивала скорость, либо хромала графика. И все давно уже смирились с



таким положением вещей, считая, что так оно и должно быть. Но издательская компания BMG решила опровергнуть традиционное мнение, и всерьез надеется перенести дух аркадности и скорость игровых автоматов на персональные компьютеры в своей новой игре Moto Racer, которая представляет собой смесь уличных гонок и мотокросса. Пусть









происходящее действо не столь виртуально, как при игре на игровом автомате, где участник на собственной шкуре ощущает все ухабы и колдобины. Модели-копии мотоциклов (самолетов, автомобилей...) к компьютеру подключать еще не научились. Но зато время игры неограниченно, и отсутствует коробочка для сбора жетонов. Если, конечно, не вспоминать о средствах, затраченных на модернизацию компьютера до максимального уровня, без которого игра – не игра. «Опять гонки», – разочарованно зевнет искушенный игрок. Да, гонки. Да, опять. Но скажите мне, где вы еще увидите такие гонки? Road Rash? Это известный хит, до сей поры считавшийся эталоном такого рода игр. Но, к сожалению, он не отличался разнообразием гоночных трасс. Да и мир, окружающий игрока, чего греха таить, был на редкость плоский. Пожалуй, ближе всего к игре **Moto Racer** стоит более раннее творение фирмы-разработчика Delphine Fade To Black. Хотя игра совсем не похожа на предшественницу жанром, в ней использован тот же «взгляд на события» – чуть сверху, из-за спины иг-






рока (впрочем, как и в Road Rash).

**Moto Racer** обладает добротной трехмерной графикой. Причем играбельность, как это зачастую случается, не приносится в жертву новым технологиям. Процесс погружает в себя с головой. По желанию можно выбрать любую из девяти представленных в игре трасс, включая головокружительную гонку по Великой Китайской Стене. В зависимости от того, мотокросс это или гонка по улицам, игрок ездит на кроссовом или обычном мотоцикле. За основу кроссового мотоцикла был взят Kawasaki KTM 360 SX, а за основу уличного – Kawasaki Ninja 9ZXR. Подобно игре Ridge Racer, **Moto Racer** предлагает девять различных вариантов оснащения для каждого типа мотоцикла. Игроку даже позволяется регулировать такие параметры, как максимальная скорость, ускорение, управляемость и торможение.

Разница в управлении между двумя мотоциклами, стилях езды и навыках, требующихся для того, чтобы добраться до финиша, превращают **Moto Racer** в две игры под одной обложкой. На кроссовых трассах игроки вписываются в повороты, перепрыгивают через препятствия и даже могут выполнять такие сложные трюки, как «встать на козла». Уличные трассы более быстрые, и стиль езды на них традиционнее. Но, вместе с тем, мотоцикл становится более тяжелым в управлении.

Игра, как это сейчас модно, под-




держивает многопользовательский интерфейс. Это два игрока по нуль-модемному кабелю, четверо в сети Internet и до восьми по LAN. В режиме же одного игрока вам будут противостоять 23 управляемых компьютером оппонента.

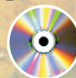
Разработанная специально под Windows 95, игрушка требует как минимум Pentium 90 и 16Мбайт RAM. Программа поддерживает несколько видеокарт с 3D ускорителем, включая Rendition и 3Dfx. В нормальном режиме изображение выдается на экран со скоростью 20-25 кадров в секунду (напомню, что в телевидении в системе NTSC частота кадров – 30 в секунду, в системах PAL и SECAM – 25). А продюсеры из издательской компании BMG уверены, что использование графических акселераторов позволит увеличить это число на 5-10. Но мы-то знаем, что для полного наслаждения режимом 640x480 x16 млн. цветов при 30 кадрах в секунду потребуется Pentium MMX 200 с мощным 3D ускорителем. Правда, игра на редкость




демократична. Она предлагает на выбор множество графических режимов, охватывающих, кажется, все мыслимые и немыслимые.

В **Moto Racer** есть несколько приятных моментов. Во-первых, это удобная карта, расположенная в левом нижнем углу. Во-вторых, вид сверху-сзади (а-ля Road Rash). И в-третьих, это музыкальное сопровождение, включающее в себя, в отличие от японских гоночных игр, качественные гитарные треки вместо монотонно жужжащей фоновой музыки. Большие объекты, встречающиеся на трассе (например, мосты), не просто «выскакивают» на экран, а, приближаясь, постепенно увеличиваются в размерах.

Что ж, французские разработчики из фирмы Delphine оказались на высоте. Игра превосходит все существующие на сегодняшний день аналоги. Включая такие как Sega Rally, Monster Track Madness – гонки аркадного типа с небольшой претензией на симулятор. Это безусловный хит. И мне уже видятся сотрудники японской фирмы Sega в полном составе, в отчаянии делающие себе харакири.






\+ Небывалая, захватывающая реалистичность гонки

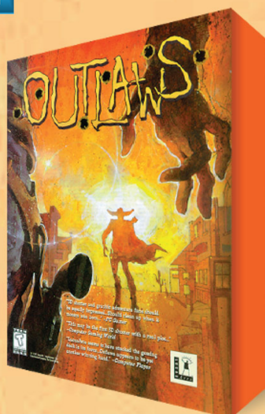
– Чересчур завышенные аппаратные требования

= Еще одна связующая игра между персональными компьютерами и приставками

9

Сергей ОВЧИННИКОВ

# OUTLAWS






| | |
|---|---|
| Жанр: | 3D Стрелялка/ Приключение |
| Издатель: | Lucas Arts |
| Разработчик: | Lucas Arts |
| Требования к компьютеру: | Pentium, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, Windows '95 |

Фирма LucasArts является одним из самых знаменитых и удачливых производителей компьютерных игр. С момента своего основания это подразделение LucasFilm,ltd Джорджа Лукаса, создателя знаменитых «Звездных Войн»(Star Wars), сделало не один десяток великолепных игр, многие из которых расходились миллионными тиражами по всему миру. В этом году компания плодовита как никогда, и наряду со многими играми на тему «Звездных войн», которые выпускаются в связи с двадцатилетним юбилеем фильма, сделала и игру **Outlaws,** которая совмещает в себе элементы стрелялки от первого лица и приключенческой игры о Диком Западе.

Игра стала первым заметным продуктом фирмы, выпущенных в 1997 году, успев выйти еще до всех наиболее ожидаемых игр, таких как Jedi Knight и X-Wing vs. Tie Fighter. Прежде всего в глаза бросается великолепная анимация, которая выполнена в стиле Full Throttle. При этом создается абсолютно неповторимое ощущение того, что Дикий Запад по-другому рисовать просто невозможно. Каждый из персонажей крайне выразителен и к тому же хорошо озвучен. Сюжет прост.



Джеймс Андерсон (James Anderson), бывший шериф штата подвергается нападению со стороны целой банды преступников, которые убивают его жену и похищают дочь. Отец немедленно бросается на поиски и вскоре нападает на след негодяев. Джеймсу придется вести свои поиски в нескольких городках, а также и во многих других, нередко весьма зловещих местах, таких, как заброшенные шахты и огромные пещеры. Пока вы будете проходить свои девять уровней (именно столько их насчитывается в игре), сюжет, естественно, не станет стоять на месте и будет развиваться по классическим законам вестерна.

Все характеры персонажей, которых вы встретите на своем пути, крайне хорошо обозначены, иными словами, будет достаточно лишь взглянуть на человека, и сразу станет ясно, кто он такой. Вам предстоит встреча со зловещим доктором, имеющим прямое отношение к похищению, со злобными гангстерами, жаждущими вашей крови, и многими другими колоритными личностями. Почти весь ход сюжета будет представляться в виде анимаций, происходящих в перерыве между миссиями, и общее количество этих анимаций не менее часа.



Для игры использовался трехмерный движок от некогда крайне популярной игры Dark Forces. Конечно, он уже прилично устарел, но создатели игры внесли в него некоторые усовершенствования. Тем не менее, графика выглядит не слишком шикарно, уступая не только Quake, но даже и Duke Nukem. Все персонажи спрайтовые, причем прорисованы они отнюдь не лучшим образом, да и сами здания и их текстуры, конечно, не сравнятся по четкости прорисовки с Duke Nukem 3D.

В целом, игра продолжает славные



традиции Dark Forces, при этом в значительной мере развивая их. Здесь, безусловно, стреляние по всем противникам не самое главное. Более того, отнюдь не все персонажи окажутся враждебными. Стрелять по некоторым из них просто нельзя, так как эти личности окажут влияние на дальнейшее развитие сюжета.

Самое интересное нововведение в игре – это перезарядка револьвера и ружей. Теперь патроны даже не подумают автоматически вставляться в магазины вашего оружия. После того, как будет расстрелян последний патрон, придется найти некоторое время, чтобы перезарядить револьвер, в котором, как известно, помещается всего шесть пуль. Нововведение крайне интересно и выполнено безупречно, да и, к тому же, прилично дополняет саму игру, добавляет реалистичности.

Крайне интересная особенность **Outlaws** – это введение понятия «усталости». Если игроку приходится много бегать на улице под палящим солнцем, то его усталость, индикатор которой всегда на виду на контрольной панели, будет увеличиваться, а в случае полного исчерпания жизненных сил у героя появится одышка, и он не сможет быстро ходить. Новыми особенными видами оружия игра вас не порадует. Безусловно, имеются все стандартные виды: револьвер, винтовка и двустволка. Оригинальное нововведение – оптический прицел, которому, правда, далеко до технологического уровня MDK.



Отдельно хотелось бы отметить музыку в игре. Мелодии в стиле кантри исполняются просто превосходно. Каждая из них стоит не только того, чтобы быть фоном для игры, но заслуживает внимания как отдельное музыкальное произведение. Вряд ли ошибусь, если скажу, что музыка такого качества встречается в играх крайне редко.



Причем, заметьте, что музыка написана специально для игры, и ни у кого не своровава, и услышать ее можно будет только в **Outlaws**, или на CD-проигрывателе, так как треки в игру записаны в обычном стандарте CD-музыки.

Как и все игры Lucas Arts новой волны, **Outlaws** включает режим многопользовательской игры, которая может осуществляться по модему, прямому соединению или по сети, в ближайшем будущем возможна и игра в Internet. Игра по сети в **Outlaws** не слишком интересна. Здесь можно увидеть практически все то, что было в Doom и его клонах, но ничего особенного, действительно захватывающего заметить нельзя. Вдобавок, игра по сети не слишком-то динамична, из-за довольно больших уровней. Мне кажется, что сетевая игра в **Outlaws** может стать по-настоящему захватывающей только если в ней будут принимать участие не два, а пять, шесть и больше участников. Такое, к сожалению, возможно только при наличии большой локальной сети или в Internet. Кстати, LucasArts готовятся создать такую службу в сети и сделать ее абсолютно бесплатной, наподобие уже имеющихся battle.net и westwood chat. Однако, это пока только планы.

Игра идет исключительно под Windows'95 и не соглашается работать ни под какой-либо другой операционной системой.





**Качественные анимации и великолепный сюжет**

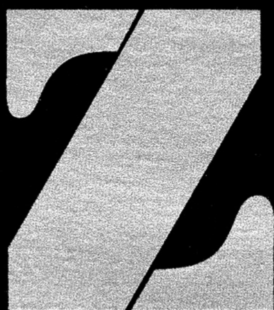


**Графика в самой игре несколько устарела**



**Потенциальный шедевр, которому не суждено стать таковым**

**7**




ТОЛЬКО ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

# PLATINUM



- CD ROM с полной версией
- CD ROM Z-xtra
- Футболка с логотипои Z PLATINUM
- Коврик для мыши
- Брелок для ключей
- Значок




-$10 Предъявив этот купон, Вы получите скидку на **Z-platinum** -$10

Только в магазинах Game Land

1. с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд т/ц "Новый Колизей". Game Land
2. ул. Новый Арбат, д. 15. Станция метро "Арбатская"
3. ул. Арбат (Старый), 21. Станция метро "Арбатская"
4. С.-Петербург, Невский пр-кт, 135





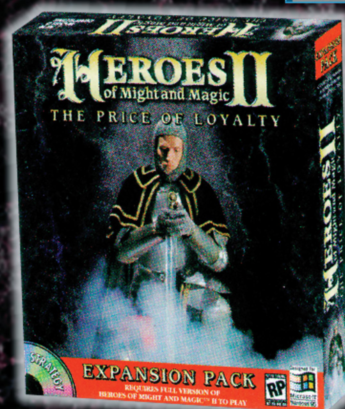




Сергей ОВЧИННИКОВ

# HEROES II of Might and Magic

## THE PRICE OF LOYALTY




| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Пошаговая стратегия** |
| **Издатель:** | **3DO Studio** |
| **Разработчик:** | **New World Computing** |
| **Требования к компьютеру:** | **486 DX2-66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, DOS, Windows '95, полная версия HMM2** |

Выход второй части нашумевшей игры **Heroes of Might and Magic** сопровождался бурными приветствиями восхищенных игроков. Действительно, в новой игре присутствовало все то, что должно было там быть. Самая лучшая пошаговая стратегия 1996 года, по мнению авторитетного журнала PC Gamer, была распродана очень приличным тиражом и получила наивысшие оценки из уст даже самых скептически настроенных критиков. **HMM2** показал всему миру, что пошаговая стратегия еще не умерла, и выход на большую игровую арену стратегий в реальном времени, таких как Command & Conquer и WarCraft II, еще практически ничего не означает. Да, действительно, в играх в реальном времени значительно больше динамики, но ни одна из них не сможет сравниться с той магической привлекательностью **HMM2,** которая заставляет даже самых искушенных всяческими игрушками людей ночами просиживать за экранами мониторов. (Не считая себя фанатиком, все же признаю, что частенько из-за **HMM2** спать ложился где-то около пяти утра). Магия **HMM2** распространяется и на продолжение этой игры, которое не является таковым напрямую, так как никаких серьезных отличий от оригинала здесь нет. Это, скорее, лишь диск дополнительных миссий, но сделанный весьма качественно и с душой.




**HMM2: The Price of Loyalty** включает в себя целых четыре новых кампании с абсолютно новыми анимационными вставками, заботливо и качественно сгенерированными создателями. Заметьте, целых четыре, а в самой **HMM2** их было всего две. Более того, в игру включены некоторые новые герои, и, что самое важное, множество новых артефактов с различнейшими магическими свойствами, новые предметы и события, происходящие во время миссий. В комплект включены также и двадцать новых отдельных карт для игры нескольких игроков, а также были обновлены некоторые из мелодий, которые и в первой части-то были великолепны, а теперь просто бесподобны.

Одним из самых главных нововведений, которое обещают создатели игры, будет новый режим многопользовательской игры, теперь уже через Internet. Связавшись с друзьями, которые могут проживать в других странах, на сервере компании можно будет сыграть на любой из новых, старых или же самостоятельно созданных картах, причем как в коллективной игре «все против компьютера», так и в обыкновенной – «все на всех». Как и в обычной игре по модему или в сети, одновременно действовать смогут шесть игроков.




К сожалению, создатели игры решили не добавлять каких-либо серьезных усовершенствований в саму игру и довольствовались лишь малым изменением некоторых параметров. Но сам диск значительно бы выиграл, если бы содержал, скажем, новых монстров или же новый класс героев.








**+** **Целых четыре кампании с новыми героями и артефактами**

**−** **Новыми стали только некоторые герои и артефакты**

**=** **Добротно сделанный add-on диск к одной из самых лучших игр года.**

**8**

Юрий ПОМОРЦЕВ

# Return to Krondor




| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Ролевая игра** |
| **Издатель:** | **7th Level** |
| **Разработчик:** | **7th Level** |
| **Требования к компьютеру:** | **Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA, 4x CD-ROM, Windows '95** |
| **Другие платформы:** | **MacOS** |

Ролевые игры появились очень давно и совсем не на компьютере.

Первоначально это были огромные настольные игры, в которых самым сложным и самым интересным процессом одновременно была настройка параметров игры и выучивание ее правил. Компьютером, то есть генератором ходов различных монстров, служили обычные кости, в которых иногда присутствовало до 20 граней, каждая из которых, выпав, моделировала поведение противника. Однако все это было настолько сложно, что ролевые игры не стали широко известны и остались предпочтением настоящих фанатиков. Но после появления первых домашних компьютеров ролевые игры быстро переселились на них и с тех пор живут вполне безбедно, постепенно расширяя рамки поначалу весьма замкнутого жанра.



Одной из самых популярных ролевых игр, которые вышли уже почти в наше время, стала Betrayal at Krondor фирмы Dynamix, принадлежащей Sierra On-Line. Игру создал знаменитый в ролевушных кругах Рэймонд Е. Фейст (Raymond E. Feist) и сделал он ее именно такой, какой хотели видеть ролевую игру поклонники жанра. В Betrayal at Krondor был великолепный сюжет, весьма солидная по тем временам (1993 год) графика, да и играбельность была на высоте. В результате игра была напечатана и раскуплена тиражом более миллиона экземпляров, что сделало ее самой продаваемой RPG.

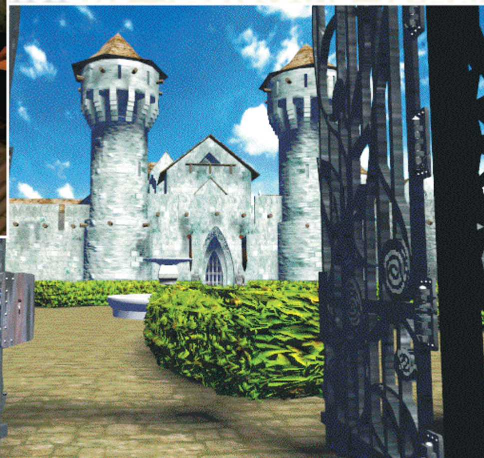


Потом Фейст ушел из Dynamix, хотя, собственно говоря, он туда насовсем и не приходил; и выпустил еще довольно много игр, но ни одна из них не принесла ему славы Betrayal at Krondor.

В прошлом году довольно молодая и перспективная фирма 7th Level решила создать продолжение этой прекрасной игры и пригласила Фейста в качестве главного дизайнера. Потом то и началось самое интересное, так как Sierra тоже решила сделать продолжение Krondor и также планировала пригласить его для работы над Betrayal at Antara (так назывался новый проект). Началась маленькая война между разработчиками, которая закончилась, как ни странно, победой 7th Level, а Sierra, отчаявшись переманить Фейста на свою сторону, тем не менее, продолжает работы над игрой, которая также скоро появится в продаже.

Итак, **Return to Krondor.** Что же такого нового и интересного в уже давно знакомом жанре ролевых игр несет в себе продолжение некогда очень популярной ролевушки?

Игра теперь будет сделана полностью в трехмерной графике, что правильно, так как игры а'ля Myst уже всем порядком поднадоели, а 3D как раз на подъеме. Самое интересное нововведение в графической кон-











цепции игры – это технология motion capture, которая была применена на всех без исключения персонажах в игре, что делает все их передвижения абсолютно правдоподобными и просто чарующими своей пластичностью. Для сражений в игре используется вид от третьего лица, причем обзор камеры можно устанавливать самим. Сами битвы нисколько не похожи на современные драчки типа Virtua Fighter, а потребуют от игрока прежде всего правильного владения своим оружием и корректного подбора всех необходимых заклинаний, которые могут быть использованы во время схватки. Всего же заклинаний, оружия различнейших типов и всяческих магических аксессуаров в игре огромное количество (одно только число магических предметов переваливает за полсотни штук). Одним словом, элементы ролевой игры никуда не делись, и создатели нисколько не отступили от своих принципов. Отсюда же, конечно, следует и некоторая сложноватость игры для новичков, не игравших даже в первую часть, но создатели **Return to Krondor** учли и этот момент. Теперь компьютерный искусственный интеллект самостоятельно приспосабливается к возможностям игрока и никогда не даст заскучать и не заставит проходить одну и ту же битву десятки и сотни раз, постоянно выигрывая у беспомощного новичка. Зато для мастеров имеются совсем другие принципы. Компьютер становится хитрым, изворотливым и безжалостным противником, побить которого совсем нелегкое дело. Более того, компьютер теперь следит за каждым шагом игрока, постоянно подстраиваясь под его собственный стиль сражения и ведения самой игры.

Сюжет в игре разворачивается вокруг некоего мистического артефакта, называемого Tear of Gods (слеза Богов), который был потерян служителями религиозного ордена Ishapian во время их путешествия по морю на корабле. Орден призывает на помощь принца Арута (Arutha) и просит найти артефакт и поскорее, пока конкуренты, конечно пронюхавшие об утере, не умудрились его «приватизировать». Вам предстоит побывать во множестве интереснейших и красивейших, а также и весьма опасных мест, например, на дне огромного моря, в котором и утонул артефакт, на заснеженных вершинах самых высоких гор, в огромных зловещих Серых Башнях, в которых полным-полно всяческой нечисти. А еще вам удастся на некоторое время перенестись в будущее, так как артефакт дает возможность перемещения во времени и в пространстве.







Сюжетная линия игры разрабатывалась при участии всех тех людей, что создавали первую часть игры, и поэтому сценарий крайне интересен и разнообразен. В игре используется полноэкранное видео, но оно призвано не мешать игровому процессу, а помогать ему, и снято на вполне приемлемом уровне с профессиональными голливудскими актерами, операторами и режиссерами.

Напоследок хочу добавить, что компания 7th Level сделала **Return to Krondor** первой из своих игр, которые используют новейшую трехмерную технологию Top Gun, которая позволяет добиться очень высокого качества графики при использовании хороших трехмерных акселераторов через протоколы Direct3D.

С **Return to Krondor** вас ожидает нечто необыкновенно привлекательное, свежее, но и немного старомодное. Всем, кто любил первую часть, вторая должна понравиться еще больше. А смена разработчика ничуть не повредила, но зато породила уже не одну, а целых две игры.





**Качественная графика, прекрасный сюжет**



**Сюжетная линия накладывает некоторые ограничения на свободу действий**



**Действительно достойное продолжение одной из лучших ролевых игр**

**9**

# Dark Vengeance

**Жанр:** 3D action
**Издатель:** TBA
**Выход:** Лето 1997 года



«Обещанного три года ждут» – гласит народная мудрость. Ну, а по отношению к **Pray** и **Unreal**, скажу я вам, этот срок может стать еще более долгим.

К сожалению, многие поклонники жанра **3D action** не удовлетворены той ситуацией, которая творится сейчас на игровом рынке. Конечно, нельзя сказать, что трехмерных игр не появлялось последнее время вовсе (чего стоит хотя бы **Eidos**'овский **Tomb Raider**), но кроме него-то и нет свежих глобальных мощных трехмерных игрушек. Зато сколько всего наобещали – аж в глазах рябит: тут и **Deathtrap Dungeon**, и **Madspace**, и **Redneck Rampage**, и многие, многие другие.



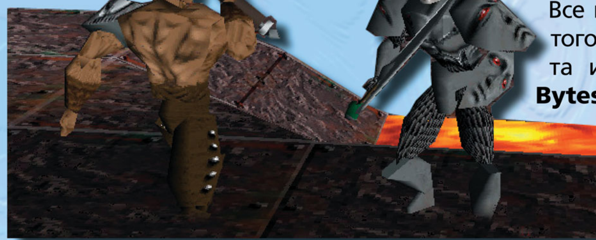
Со «стратегами» проще. Их тоже какое-то время кормили баснями о выходе **Red Alert**, **Master Of Orion II**, **Fragile Allegiance** и т.п. (и продолжают, кстати, кормить – впереди еще **Dominion**, **StarCraft** и прочие суперхиты), но вот, пожалуйста, эти игры лежат на прилавках, и «стратеги» на время примолкли, разбираясь пока с тем, что подвалило новенького. А вот «трехмерцам» приходится хуже – про **Doom**, **Heretic** да **Descent** смешно говорить, а **Quake** на пару с **Tomb Raider**, пройденным вдоль и поперек, тоже уже порядком поднадоели.



Про **Unreal** и **Pray** сказано много хорошего. Очевидно, что появись эти игры сейчас или даже где-то через полгодика, и в играющем мире произошел бы настоящий фурор. Но, к великому сожалению, шансов на то, что выход этой парочки произойдет так скоро, практически нет. А к моменту выхода вполне возможно, что ни **Unreal**, ни **Pray** не получат и десятой доли той популярности, которую могли бы заработать, выйди они чуть раньше.



И вот почему. Все из-за самых разнообразных конкурентов. Одному из них, который называется **Dark Vengeance**, и посвящена эта статья.





Все началось с того, что ребята из **Reality Bytes** (разработчики игры), известные нам по своей работе над трехмерной игрушкой **Sensory Overload**, воодушевились успехом **Tomb Raider** и решили внести свою лепту в жанр трехмерных игр. А вот что было дальше, сказать трудно – то ли ребята пошли по пути изобретения велосипеда, то ли они просто воспользовались идеями все той же фирмы **Eidos**, но факт остается фактом – **Dark Vengeance** подозрительно напоминает **Deathtrap Dungeon** (подробно читайте о нем в мартовском номере «Страны Игр»), над которым сейчас трудится **Eidos**.

Я не собираюсь обвинять ребят из **Reality Bytes** в плагиате. Просто необходимо отметить, что во многом игры похожи буквально как две капли воды.

Давайте перейдем к более конкретным деталям. Первое, что бросается в глаза – это общая концепция игры. И **Dark Vengeance**, и **Deathtrap Dungeon** взяли за основу



трехмерный мир **Tomb Raider** и преобразили его в фэнтезево-средневековую среду. Теперь вместо медведей и гигантских обезьян вас караулят закованные в латы воины и мускулистые амазонки, вооруженные стальными мечами.

Но вот по части графики игры будут разниться. По моему личному мнению (хотя учтите, что оно может быть не до конца объективно), графический движок **Dark Vengeance** заметно превосходит своего конкурента. Судил я по **screenshot**'ам, которые доступны на серверах фирм. Монстры в **Deathtrap Dungeon** выглядят угловатыми многогранниками по сравнению с изящными фигурами бойцов из **Dark Vengeance**, более того, все подземелья последнего выглядят намного реалистичнее визуально и вполне могут конкурировать с **Unreal**'овскими. Все это неудивительно – ведь разработке графического движка **Dark Vengeance** уделялась масса времени, в итоге ребята из **Reality Bytes** создали уникальный **3D engine**, основанный на полигонной технологии. Большинство персонажей игры смоделированы с использованием более 600 текстурированных полигонов, чего вполне достаточно для того, чтобы эти персонажи смотрелись весьма реалистично. Добавьте к этому множество приятных мелочей типа следа, остающегося после взмаха мечом (смотрите на иллюстрации, прилагаемые к статье) и пр. Кстати, все игровые объекты – это не плоские двухмерные спрайты, а высококачественные трехмерные модели.



Новаторством со стороны **Reality Bytes** можно считать возможность выбора персонажа из десяти (!) наименований: варвар, алхимик, паладин, жрица, наемный убийца, волшебница, колдун, лучник и амазонка. Мне лично очень приятно, что в списке помимо представителей сильного пола присутствуют и представительницы прекрасного пола, которые весьма успешно конкурируют с первыми по части умения постоять за себя.

Следующий важный момент **Dark Vengeance** – это введение в игру элементов **RPG** (кстати, по этой части **Dark Vengeance** и **Deathtrap Dungeon** похожи как братья-близнецы). В чем же заключается идея того, что я назвал «элементами **RPG**»? В первую очередь, это отличие всех персонажей друг от друга не только визуально, но и по части самых различных характеристик – скорости передвижения, ловкости, меткости и т.д. Но это еще не все. Любая из этих характеристик растет по мере того, как ваш герой (или героиня) совершенствуется в борьбе с врагами. Ну разве это не напоминает вам классику **RPG**?



По части оружия и различных смертоносных штучек обе игры находятся примерно на одном уровне. Ассортимент орудий убийства в **Dark Vengeance**, мягко говоря, широк – от ножей и «утренних звезд» а-ля **Witchaven** до смертоносных молний и файерболов в лучших традициях **Heretic**. Естественно, у каждого персонажа есть наиболее излюбленное оружие и магические заклинания.

Игровой процесс **Dark Vengeance** будет мало похож на **Quake**'овский. Скорее, можно говорить о сходстве с **action** играми, сочетающими в себе трехмерные файтинги (**Into The Shadows**, **Tomb Raider**). Судя по картинкам, камеры при поединке подобраны достаточно удачно (ну, может быть взят слишком уж крупный план, хотя это не факт, как я уже говорил, в моем распоряжении были только **screeshot**'ы), а качество прорисовки персонажей позволит увидеть гримасу ярости на лице противника.

Ожидается, что для полного прохождения **Dark Vengeance** вам понадобится преодолеть около двадцати миссий. Причем, по словам разработчиков, для прохождения любой, отдельно взятой миссии придется обшарить каждую трещинку и заглянуть в каждый угол гигантских подземелий.

Теперь давайте остановимся на технических деталях. В **Dark Vengeance** будет полная модемная, сетевая и интернетовская поддержка (в последнем случае могут играть до 32 человек (**LAN**, **TEN** или **Mplayer**). Графический движок ориентирован на работу с **MMX** процессорами, но не отчаивайтесь, если вы не являетесь обладателем оного. На «простых» **Pentium** игра будет поддерживать 256 цветов (что является стандартом для всех нынешних **3D** игр), а на **Pentium** с **MMX** до 16 миллионов. **Dark Vengeance** будет работать на платформе **Windows 95** и использовать библиотеки **Direct3D** (в случае поддержки **MMX**-инструкций).

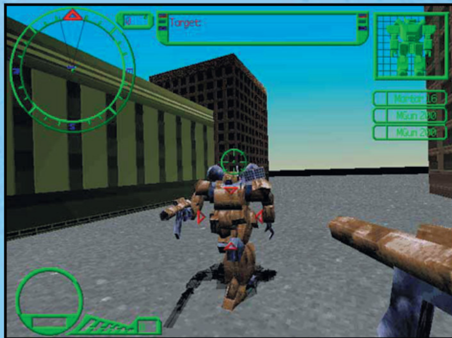





# Heavy Gear

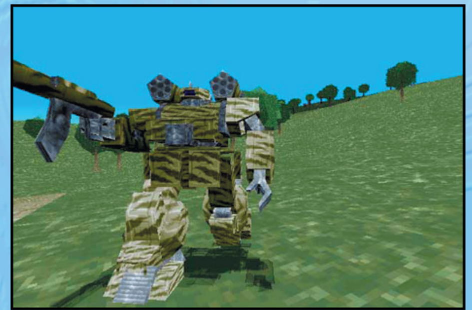
После успеха двух серий второго **MechWarrior**'а фирма **FASA**, которой принадлежит авторское право на сюжет этой истории про военных роботов, прекратила действие лицензии **Activision** на выпуск игр про **MechWarrior**'ов и сама объявила о выпуске третьей части.

Однако **Activision** восприняла это



**Жанр:** Роботосимулятор
**Издатель:** Activision
**Выход:** Лето 1997 года

очень спокойно (поскольку разработчики-то остались у нее) и купила у фирмы **Dream Pod 9** права на мир **Heavy Gear** – ролевой настольной карточной игры про войны в будущем. В результате успех **MechWarrior**'а **III** поставлен под большое сомнение, так как он вряд ли сможет поддержать высокие стандарты, диктуемые названием. Ведь теперь среди симуляторов роботов развернулось настоящее трехстороннее сражение. Кто будет круче: третий **Mech**, третий **Earthsiege** от Сьерры или **Heavy Gear**, созданный авторами первого и второго **MechWarrior**'ов?



В **Heavy Gear** будет использован старый игровой движок **Activision**, перекроенный, впрочем, под новые требования – теперь он будет работать в режиме 640х480 и поддерживать **MMX** и **3D**-акселераторы. Значительно усилена концепция мира **Heavy Gear** – будет очень много видов роботов, различающихся и по функциям, и по внешнему виду, и по тактике ведения боя. Будет больше изменяемых объектов в игре, причем все изменения будут перманентны, то есть если вы взорвете дом в первой миссии, во всех последующих на его месте будут развалины.

В общем, старым фанатам **Mech**'ей теперь стоит обращать внимание на название **Heavy Gear**.






# Admiral Ancient Ships

**Жанр:** Стратегия в реальном времени
**Издатель:** Megamedia
**Выход:** Лето 1997 года

**Admiral Ancient Ships** – это военная стратегическая игра на исторические темы. Из школьного курса истории известно, что античные государства, такие как Египет, Греция и Рим, появлялись и развивались близ морей и океанов. А это значит, что нередко бои между ними происходили на воде – каждая страна выставляла своих лучших воинов-мореплавателей для того, чтобы сокрушить противника. Эти события нашли отражение в **Admiral Ancient Ships** от компании **Meridian**.

Выход игры **Admiral Ancient Ships** вполне мог бы остаться незамеченным – вроде бы разработчик не слишком известен. Но тот факт, что все битвы в игре происходят на воде, может оказаться решающим при выборе очередной стратегии. Вдоль берегов приходится возводить сооружения для постройки, хранения и ремонта судов. Вашими противниками, вне зависимости от того, какую из цивилизации вы предпочитаете, являются не только люди, но и сказочные водные персонажи, заимствованные из греческой и римской мифологий.



Стоит упомянуть и о размерах этой игры. Всю графику и сюжет игры, конечно, можно было бы уместить на одном компакт-диске, но разработчики поставили перед собой гораздо более сложную задачу – включить в один продукт четыре игры. И это у них получилось. Продукт занимает ни много ни мало – **4 CD**, причем, на каждом есть свой собственный набор карт, графики и музыкального сопровождения. **Admiral Ancient Ships** рассчитана на **Windows 95**, поддерживает режим одновременной игры до 16 игроков и требует **4-х** скоростного **CD ROM** и **8 Мб RAM**.





# Pax Imperia: Eminent Domain

**Жанр:** Космическая стратегия
**Издатель:** THQ
**Выход:** III кв. 1997 года

Наверняка вам знакома поговорка: «свято место пусто не бывает». Упоминание о ней не случайно. Дело в том, что многие компьютерные журналы, рассказывающие о игрушках, пророчили замечательной игре **Master of Orion 2** первые места во всех хит-парадах в течение ближайших нескольких лет. Но прошло совсем немного времени, и на горизонте появился новый шедевр – **Pax Imperia: Eminent Domain**. Нельзя сказать, что это совершенно новая игра – ее возраст, пожалуй, ничуть не меньше, чем у **MOO2**. Но, увы, она совершенно неизвестна любителям игр на **PC**–компьютерах. И все же, несколько лет назад она совершила точно такую же революцию на **Mac**'ах, как и **Master of Orion** на **PC**.

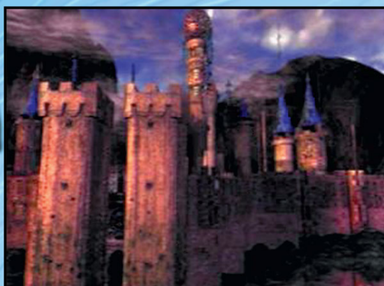
Игроки, уже успевшие отвоевать половину вселенной у злобных Антаретян в **Master of Orion 2**, почувствуют себя в **Pax Imperia**, как рыбы в воде. **Pax Imperia**, подобно **MOO2**, начинается с выбора расы, за которую вы будете играть. Разработчики заботливо предоставили в ваше распоряжение 16 космических рас, уже готовых к сражениям во вселенной. Если те или иные качества расы не отвечают вашим требованиям, то ничто не мешает вам создать свою собственную цивилизацию. Затем среди баснословного количества планет во вселенной приходится выбрать родную планету для вашей космической расы. В процессе игры можно исследовать новые технологии, управлять ресурсами планеты, развивать промышленность, науку и поддерживать дипломатические отношения с другими цивилизациями. Основная цель игры – занять доминирующее положение во вселенной. Главное же отличие **Pax Imperia** от других подобных игр заключается в возможности ведения боев в реальном времени – это почти **StarCraft** с заимствованиями из **Master of Orion 2** и **Star Control 3**. Игру также характеризует великолепная графика и поддержка до 16 игроков через локальную сеть или **Internet**.






# Bug Riders

**Жанр:** Симулятор полетов
**Издатель:** GT Interactive
**Выход:** Лето 1997 года



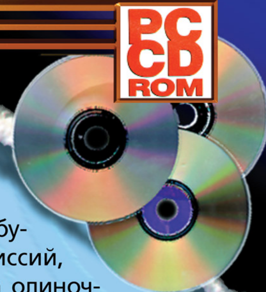
**Bug Riders** – это очередной симулятор полетов. «Да», скажете вы, – «еще одна леталка», но погодите – игра способна удивить даже вас, бывалого игрока, который уничтожает цели с закрытыми глазами. Давайте припомним, на чем уже приходилось летать. Думаю, что вам сразу вспоминаются многочисленные боевые самолеты и вертолеты – такие игры, как **F–117**, **Retaliator**, **Desert Strike** и пр., не забыты до сих пор. В глубоком космосе использовались суда самых разных форм, размеров и цветов. Были и очень экзотические летательные аппараты, например, дирижабли и даже ковры-самолеты. Казалось бы все, больше ничего не может летать. Однако, если вы тоже так думаете, то ошибаетесь. Близится лето, выгляните в окно и что вы там увидите? Правильно, летают птицы и насекомые. До птиц руки разработчиков игр еще не дошли (хотя на рептилиях, драконах, например, летать уже приходилось), но вот насекомые... Да, да. В **Bug Riders** приходится летать на самых обыкновенных насекомых. Оригинально, не так ли? Транспортные средства в **Bug Riders** это жуки, комары, мухи, стрекозы и прочие крылатые твари, а вы являетесь одним из 22 наездников. Ну а графика – она тоже очень даже ничего, конечно, не шедевр, но вполне приятна для глаз. Словом, игра придется по вкусу детям и всем, всем, кто хочет просто так расслабиться и полетать на стрекозе на какой-нибудь лесной лужайке.














Игра **EarthSiege** компании **Dynamix**, фактически своеобразный ответ на серию **MechWarrior** компании **Activision**, усилила конкуренцию на рынке фантастических симуляторов роботов. Масла в огонь подливает и тот факт, что **Dynamix** сама является автором первой версии **MechWarrior**. Теперь **Dynamix** готовит к выпуску **EarthSiege III**, которая, по ее утверждению, будет значительно лучше игр конкурентов.

Игра будет использовать абсолютно новый трехмерный движок, который «позволит создавать поистине невообразимые по качеству прорисовки картины». Новая сюжетная линия, большое количество роботов (по некоторым сведениям, более пятидесяти) и множество оружия, а также некоторые, пока засекреченные нововведения в **gameplay** должны выделить эту игру из остальных представителей жанра.




**Жанр:** Роботосимулятор
**Издатель:** Sierra
**Выход:** Конец 1997 года

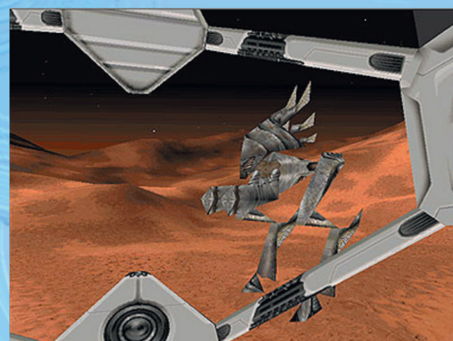
В **EarthSiege III** будет множество миссий, рассчитанных как на одиночный режим, так и на сетевую игру. Сроки выхода игры пока не объявляются, однако представители **Dynamix** обещали, что работы будут завершены к концу года.

Нам остается лишь подождать и увидеть, что же за революцию готовит **Dynamix**.







King's Quest: The Mask of Eternity – восьмой сиквел серии **King's Quest**. Эта игра, возможно, оживит интерес к серии, так как **King's Quest**: **The Mask of Eternity** будет принципиально отличаться от предшественников за счет использования трехмерной полигональной графики.





Сюжет игры вкртаце таков: вам будет предложено выступить в роли Коннера (**Conner**) – сына бедного рыбака. В год рождения Коннера мощный артефакт - Магическая Маска (**Magic Mask**) - был разбит на семь частей и развеян космическими ветрами. Самое интересное, что Коннер был рожден именно в момент взрыва, поэтому его чело было отмечено магическим клеймом.

Спустя двадцать лет после этого знаменательного события на земли королевства было брошено каким-то злодеем ужасное заклинание – все смертные были превращены в каменные изваяния. Кроме Коннера, естественно. С этого момента вам и предстоит приступить к выполнению благородной миссии – найти семь разрозненных кусков Маски и вернуть к жизни тех несчастных, ставших жертвами страшного заклинания.

Как уже отмечалось выше, игра будет полностью трехмерна. Движок **King's Quest**: **The Mask of Eternity** позволит играющему обрести полную свободу передвижения (в игре будет несколько вариантов обзора, включая вид от первого лица). Помимо этого, предположительно будет реализована возможность полного исследования мира (который, кстати, будет поражать своей масштабностью) – вы сможете заходить в дома, рыться в вещах, использовать различные предметы и т.д.

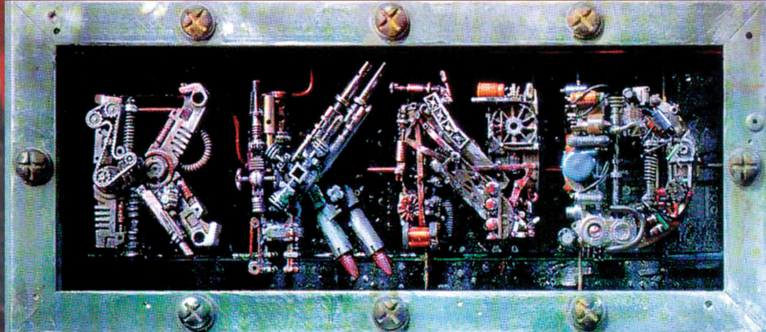
## Mask of Eternity
### King's Quest VIII

**Жанр:** RPG
**Издатель:** Sierra
**Выход:** IV кв. 1997 года



Что же, вполне возможно, что заявление Роберты Уилльямс (**Roberta Williams**) – лидера проекта - насчет революционности этой игры имеет под собой почву.







ELECTRONIC ARTS

KRUSH KILL 'N' DESTROY

the only way to live

Когда уцелевшие поднялись на поверхность после долгих лет пребывания в подземных бункерах, то обнаружили, что мир сильно изменился. Ужасы атомной войны 2079 года оказались ничем в сравнении с новым врагом. Мутанты, жившие на поверхности все это время, жаждут установить на Земле новый уклад. Сражение за поверхность будет иметь только одного победителя!

- Детальная SVGA-графика и реалистичная анимация
- 30 миссий (15 за мутантов, 15 за уцелевших)
- До 6 участников в коллективной игре по сети
- Возможность играть по модему и прямому соединению
- Высокопрофессиональный звук

## Покупайте локализованную версию игры в магазинах:

**Магазины компании «GameLand»**
Москва, тел. (095) 288-3218
1. Центральный магазин: с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц Новый Колизей (ст. метро «Пр. Мира»)
2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)
3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Hugo Boss») (ст. м. «Арбатская»)
4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)
Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571
5. Невский пр-т, 135. (ст. м. «Площадь Восстания» или «Площадь А. Невского»)

**Москва**

**«Дом Технической Книги»,** Ленинский пр-т, 40, тел. 137-6888

**«Дом Книги»,** Новый Арбат, 8

**Магазины концерна «Белый Ветер»**
**(тел. для справок 928-7392, 928-7394)**
Ул. Никольская, 10/2 (ст. м. «Лубянка»)
Смоленская пл., 13/21 (ст. м. «Смоленская»)
Ул. Профсоюзная, 63 (ст. м. «Калужская»)

**Магазины концерна «Союз»**
«Цефей», ул. Крылатские холмы, 27/1, тел. 202-9779
«Норис», Ленинградский пр-т, 33А, тел. 945-8504
«Союз-Арбат», Дмитровское шоссе, 43, тел. 976-0468
«Союз и К», ул. Верхняя Радищевская, 22, тел. 915-1018
«Время», ул. Вишняковская, 20А, тел. 374-9691

**Торговый дом «Компьюлинк»**
Компьютерный салон, ул. Удальцова, 85/2, тел. 564-8863
ТД «Эдельвейс», Щелковское ш., 5/1, тел. 961-3450, 961-3451
ТД «Компьюлинк», Садовая-Триумфальная, 12, тел. 209-5495, 209-5403

# SWAT 2

**Жанр:** Стратегия в реальном времени
**Издатель:** Sierra
**Выход:** Октябрь 1997 года

Игра **Police Quest**: **SWAT** компании **Sierra** в свое время пользовалась немалой популярностью. Успех проекта был предопределен с самого начала – разве может оставить равнодушным захватывающее и динамичное противостояние элитных подразделений полиции и вооруженных по последнему слову техники террористов?

Играющий мог выступить (исходя из личных симпатий) за любую из противоборствующих сторон. В его распоряжение переходила группа боевиков (полицейских) и... начиналась настоящая уличная война. На наш взгляд, можно сравнить **Police Quest**: **SWAT** с **Jagged Alliance** при условии, что последний был бы в реальном времени.

Но несмотря ни на высокую динамичность, ни на зрелищность и простоту интерфейса, **Police Quest**: **SWAT** не воз-



главил мировые игровые чарты. Причин этому фиаско множество – начиная от несовершенной графики низкого разрешения и заканчивая не до конца продуманным искусственным интеллектом противников.

Все эти недостатки **Sierra** обещает устранить в игре **SWAT 2**, которая анонсирована на октябрь сего года. По словам **Сьюзан Фришер** (**Susan Frischer**), одной из разработчиков проекта, в компанию приходили тысячи писем с пожеланиями и замечаниями в адрес первой части игры. Разработчики тщательно проанализировали все эти сообщения и решили сделать гораздо более мощную новую игру, используя опыт старой. Судите сами...

Кардинально изменится движок игры – будет использоваться графика высокого разрешения. Все детали ландшафта будут прорисованы очень тщательно (смотрите иллюстрации к статье). Вероятно будет несколько камер, которые позволят вам созерцать панораму боя с различных позиций.

Ожидается, что будет заметно усовершенствован и искусственный интеллект противников. Маньяки-одиночки, группы террористов, хладнокровные профессиональные убийцы и др. персонажи будут действовать в своем собственном неповторимом стиле.

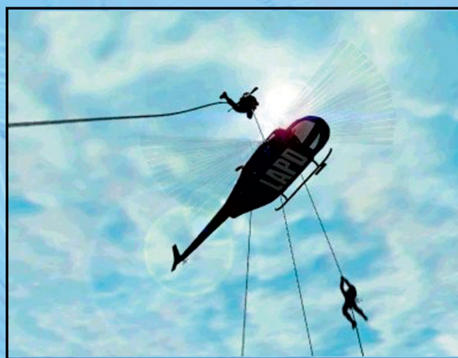
Основной акцент разработчики сделали на реализм происходящих событий. Вплоть до того, что к созданию игры был привлечен глава Лос-Анджелесского Полицейского Департамента, который выполнял роль консультанта. Из архивов были взяты материалы о реальных вооруженных столкновениях, которые легли в основу тридцати миссий (пятнадцать за **SWAT** и столько же за террористов) для игры.

По части построения сценариев новая игра будет немногим отличаться от своей предшественницы. По-прежнему для достижения победы необходимо либо уничтожить всех врагов, либо спасти всех заложников (зависит от типа миссии). Всего разработчики обещают сделать в игре двадцать пять миссий, которые необходимо будет пройти в хронологическом порядке (к сожалению, большим плюсом игры это назвать нельзя – хорошим тоном стала возможность «гибких» сценариев). Список доступного вооружения изрядно пополнился. Среди прочего, появились гранаты со слезоточивым газом, обыкновенные осколочные гранаты, новые типы ручного оружия.



К разработчикам не раз обращались с просьбами добавить в игру оцифрованное видео. **Sierra** откликнулась на эти просьбы, и теперь играющий сможет между миссиями наслаждаться высококачественными видеороликами.

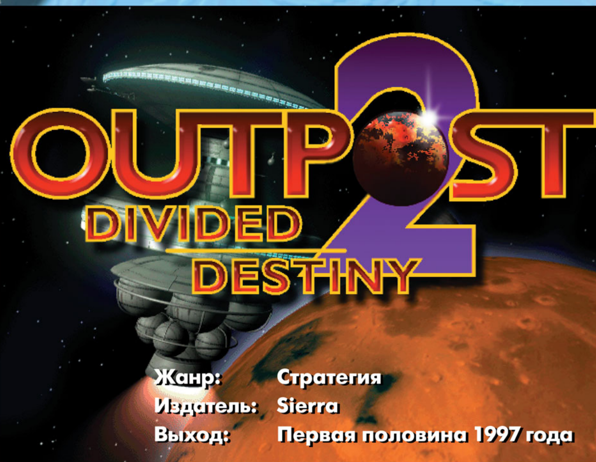
Одним из ключевых моментов является то, что разработчики изначально планировали сделать **SWAT 2** как смесь стратегии и аркады. Что из этого получится и как это будет выглядеть на деле, пока еще трудно предполагать, но будем надеяться, что **Sierra** удачно реализует свои задумки.




**SWAT 2** будет полностью поддерживать модемный и сетевой режимы игры. В последнем случае в сражении смогут принимать участие одновременно до восьми игроков.

И напоследок несколько слов о технической стороне. **SWAT 2** будет работать под управлением **Windows 95** и будет использовать технологию **DirectDraw** для обеспечения максимальной скорости прорисовки игровых объектов.






Среди поклонников стратегических игр, наверное, не найдется того, кто не слышал бы об игре **Outpost** компании **Sierra**. Этот продукт был первой значительной стратегической игрой компании, больше известной своими квестами. И, к сожалению, **Outpost** не оправдал возложенных













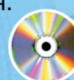
на него надежд – игра оказалась излишне детализированной и немного скучной. Но разработчики из компании **Sierra** не остановились перед трудностями – они, присовокупив к игре научно-фантастический роман и пригласив новых специалистов, устремились через тернии к звездам. И вот результат – **Outpost 2: Divided Destiny**, который стал... впрочем, в двух словах и не скажешь, во что преобразилась игра. Если взять первую ее часть, заново переписать сюжет, добавить элементы стратегии реального времени, ставшей популярной благодаря таким играм, как **Red Alert**, **WarWind**, и все это перенести в будущее, то получится




весьма приличная игра – такой, скорее всего, будет **Outpost 2**.

Все начинается традиционно. Продолжительная война... Атомные взрывы... Извержение сотен вулканов... Падение метеоритов... В общем, старушка Земля уже вовсе не колыбель человечества. Это мертвая и опасная для любых форм жизни планета. Человечество же научилось бороться за свою жизнь и наглядно демонстрирует это в **Outpost 2**. Оно создает новые миры на других пригодных для жизни планетах. Вы – руководитель колонии и основная ваша задача – построить хорошо защищенную колонию, которая смогла бы себя полностью обеспечить сырьем, питанием и энергией. В процессе игры приходится решать огромное количество проблем: исследовать поверхность планеты, строить шахты, развивать науку и, конечно же, воевать.

По сравнению с предыдущей версией **Outpost 2** значительно усовершенствована. Так, например, появилась возможность игры в режиме компании, то есть в связанные общим сценарием миссии, или в обычном режиме без ограничения времени и размера колонии. Кроме того, реализована коллективная игра через модем, сеть или **Internet** и на порядок улучшена графика – например, учтено, что планеты вращаются и поэтому время суток меняется. Словом, **Outpost 2** вполне может претендовать на звание хита.











# Meat Puppet

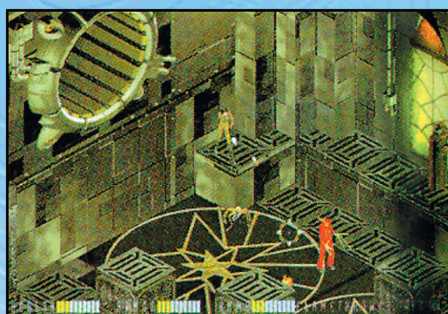
Жанр: Action
Издатель: Playmates
Выход: Июнь 1997 года

Прошла пора игр «думообразных», пришел черед игр «крусадероподобных». Первые ласточки появились уже сравнительно давно и не очень удачно, пришел черед игр более удачных. По мнению авторов, **Meat Puppet** с «Крусадером» не сравнить, настолько она будет лучше и сильнее. Однако и они признают, что тот явился для них отправной точкой в дизайне новой игрушки.

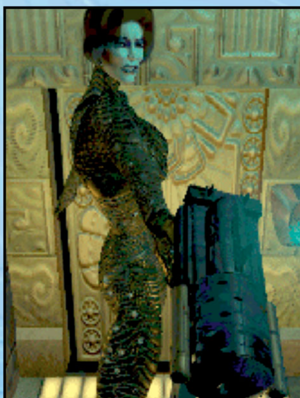
Основное заметное отличие – реально трехмерные уровни, то есть не просто большие плоские квадраты, покрытые различными сооружениями, а вполне многомерные пространства, где надо стараться не упасть с большой высоты, перепрыгивать всяческие расщелины, карабкаться по лестницам и так далее. Во-вторых, авторы утверждают, что они уделили значительно больше внимания дизайну героев. Каждый из них – это не просто некий переодетый усредненный враг, у каждого есть набор собственных функций, движений, манеры поведения и, разумеется, собственный **AI** разной степени сложности. У каждого персонажа – свой графический набор, и ничто не используется для двух персонажей одновременно. Это характерно для всех 29 видов врагов, семи боссов (которых тут называют «послами»), и двух вариантов «прикида» самой главной героини.

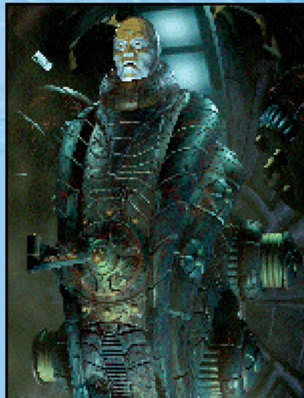
Героиня по имени Лотос – на самом деле проститутка, попавшая в не очень привычную обстановку. По совету издателей, род деятельности героини малость все же завуалирован, однако непрозрачный намек во введении остался. Сюжет игры – нечто среднее между «Ее звали Никита» и «Бегущим по лезвию бритвы». Лотос не являлась в нормальной жизни убийцей, однако коррумпированные силы, стоящие у власти в стране Дистопии (а на дворе 21–й век), вынудили ее взяться за пушку.







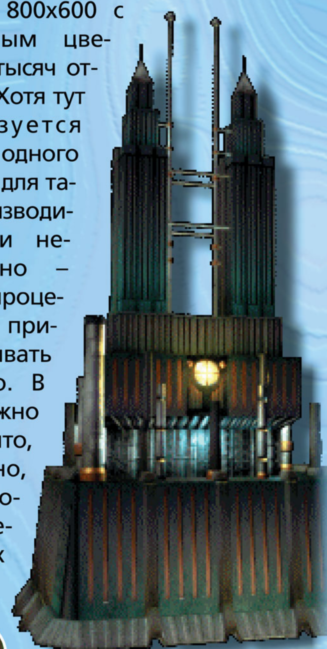




Изначально они хотели создать *«самую злобную, гадкую, кровавую научно-фантастическую игру-экшн»*. После трех месяцев воспитания в себе злобности и кровожадности, авторы сломались и принялись добавлять в игрушку элементы юмора. Вкупе с результатами первых трех месяцев, юмор по большей части получается садистский. Желание поразрушать в «Мясной кукле» можно выплеснуть буквально на все – каждый объект подвержен разбиению, взрыву, сбрасыванию с большой высоты и чему угодно еще. Насилия, размазывания кровавых ошметков по стенам, натуралистичного вышибания мозгов из мутантских голов – хоть отбавляй.

Есть тут, впрочем, и элементы стратегии. На одном из уровней, в больнице, есть на стене кнопочка от механизма «кормушки». Если ее нажать, все злобные уродцы, бегающие вокруг, успокаиваются и отправляются потреблять пищу. Бродящие тут же медбратья с огнеметами норовят кнопку нажать снова, чтобы выключить кормушку, чтобы голодные уродцы пошли нашли иное применение своим большим зубам. Борьба за обладание кнопкой – один из ключевых элементов больничного уровня.

Для нормальной игры должно быть достаточно сотого Пентиума, 16 Мб памяти, двухскоростного **CD-ROM**'а и мегабайтной видеокарты. При этом игра идет в режиме 800x600 с 16-битовым цветом (65 тысяч оттенков). Хотя тут используется **DirectX**, одного его явно для такой производительности недостаточно – очень многие процедуры авторам пришлось прописывать самостоятельно. В результате должно получиться нечто, что, возможно, порадует технологически необеспеченных любителей пострелять.





# СЕКРЕТЫ & КОДЫ

PC CD ROM



## Privateer 2

**Больше денег**

Редакция не несет никакой ответственности за ущерб, который может нанести редактирование вашей игре или компьютеру. Кроме этого, не рекомендуется использовать нижеприведенные советы, пока вы не закончите игру хотя бы один раз. Эта процедура может полностью свести на нет все трудности игры и удовольствие от игрового процесса.

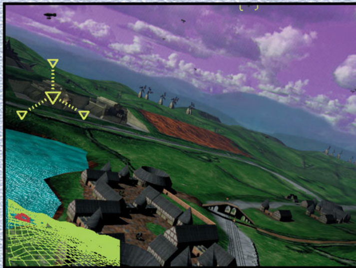
1. Получите программу редактирования. Существует несколько таких бесплатных программ, которые можно скачать. Попробуйте зайти в C/Net, и начать поиск на предмет "hex editor".

2. Решите, какую запомненную игру вы хотите отредактировать. В **Privateer 2** первый слот называется **GAME00.IFF**, второй слот **GAME01.IFF** и т.д. Сделайте дополнительную копию файла, в случае если вы его испортите. Не стоит редактировать ваш основной файл, проще начать игру заново и сразу записаться. Затем уже редактировать именно этот файл.

3. Запомните, сколько у вас было свободных денег в этой игре.

4. Откройте с помощью редактора этот файл.

5. Переведите количество денег из десятеричной системы в шестнадцатеричную. Надеемся, что тот редактор, который вы скачали, сможет помочь вам в этом. Если нет, скачайте другой. Пример перевода: 23173 (десятеричная система)= **5A85** (шестнадцатеричная). Затем поменяйте местами первые две цифры и последние. Пример: **5A85** - **855A**.



6. Теперь поищите полученную цифру в файле записанной игры, где она должна встретиться дважды. Измените ее например на **EE EE EE**. Не забудьте изменить обе цифры в файле.

7. Запомните все изменения и постарайтесь запустить игру, используя отредактированный файл. Теперь у вас будет достаточное количество денег.

Если после этого игра будет виснуть, постарайтесь дать себе поменьше денег. Кроме этого, сложность игры напрямую зависит от вашего финансового состояния. Чем больше у вас денег, тем сложней играть.

**Коды**

Во время полета, войдите в навигационный экран, нажав **ALT N**, нажмите кнопку **F** и затем введите следующие коды. Нажмите ввод и покиньте навигационный экран.

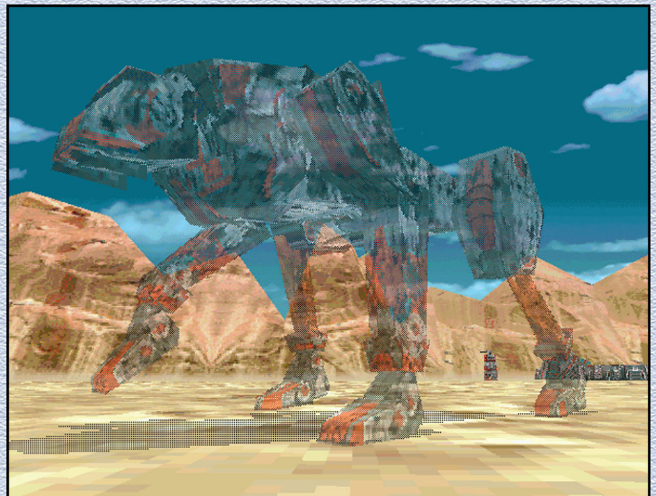
**PETY PETY** - Пополнить запас топлива ускорителей.
**NAPALM** - 10 ядерных бомб
**NO TALENT** - Режим God
**REP ME UP** - все чинится
**CHILL OUT** - охлаждается оружие
Эти коды прекращают действовать, как только вы совершите посадку.




## G-Nome

**Коды**

Доступ к любой миссии:
В **PDA** нажмите **Ctrl+F1**, затем наберите **Redtop Trod**.
Неуязвимость:
В **PDA** нажмите **Ctrl+F1**, затем наберите **Had A Nude On**. Затем в самой игре нажмите **Ctrl+I**.
Активизировать **Wallpaper Saver**:
В **PDA** нажмите **Ctrl+F1**, затем наберите **A scramble On**. Нажмите **Ctrl+Shift** и очертите мышкой прямоугольник, который автоматически запомнится как ваш **background wallpaper**.
Максимальный радар:
В **PDA** нажмите **Ctrl+F1**, затем наберите **Horny Elk Leer**.
Уничтожить активную цель:
В **PDA** нажмите **Ctrl+F1**, затем наберите **Rotted Drop**. Затем в самой игре нажмите **Ctrl+F** и активная цель будет уничтожена.
Телепортироваться к цели:
В **PDA** нажмите **Ctrl+F1**, затем наберите **Half Libel**. Затем в самой игре нажмите **Ctrl+B** для совершения телепортации.





## KKnD

**Больше ресурсов**

Для ввода этого кода также понадобится **"hex editor"**. Откройте с его помощью файл записанной вами игры. Замените первую строчку (которая будет выглядеть примерно так: **00000000 - 01000000 00000000 00000000 00000000**) на следующую: **00000000 - 01000000 00000000 FFFFFFFF FFFF0000**.





## Lost Vikings 2

**Коды уровней**

1. **NTRO**
2. **1STS**
3. **2NDS**
4. **TRSH**
5. **SW1M**
6. **WOLF**
7. **BR4T**
8. **K4RN**
9. **B0MB**
10. **WZRD**
11. **BLKS**
12. **TLPT**
13. **GYSR**
14. **B3SF**
15. **R3TO**
16. **DRNK**
17. **Y0VR**
18. **0V4L**
19. **T1N3**
20. **D4RK**
21. **H4RD**
22. **HRDR**
23. **L0ST**
24. **0D0Y**
25. **H0M3**
26. **SHCK**
27. **TNNL**
28. **H3LL**
29. **4RGH**
30. **B4DD**
31. **D4DY**

Неуязвимость: **GHST**





## Test Drive Offroad

При вводе имени игрока введите следующие имена, это даст вам доступ к новым машинам.

**Cheat1**
**Cheat2**
**Cheat3**
**Cheat4**
**Cheat5**
**Ciggies**

## Reloaded

При выборе персонажа введите **ILOVEMYTEDDY**. Теперь вы получите доступ к новому герою.



При настройке опций введите **IWANTTOWIN** и сможете выбрать любой уровень.

Во время игры нажмите паузу и введите: **RLSEFISGOD** для того чтобы пропустить уровень, получить всякие бонусы, оружие патроны и пополнить запас здоровья.

Во время игры введите **RLGOD** и вас не смогут убить.

## Outlaws



**Olairhead** - режим свободного полета
**Oljackpot** - все предметы
**Olpostal** - все оружие
**Olash** - бесконечные патроны
**Olredliht** - враги перестают в вас стрелять
**Olgeorg** - неуязвимость

**Коды уровней:**

**Olhideout** **Oltown** **Oltrain** **Olcanyon** **Olmill** **Olsimms** **Olminer** **Olcliff** **Olranch**

## Stargunner

Запустите игру с ключом **/DM0DE** (через ноль, а не через букву о):
**F8** - Неуязвимость
**Shift-F11** - Пропуск уровня





**Shift-N** - Убивает всех на экране
5 (**Numlock**) - Добавит 5000, но только в магазине.

## Interstate'76



Для ввода кода надо нажать и держать **CTRL + SHIFT**, затем ввести **GETDOWN**. После этого все машины начнут вас атаковать. Как только вас убьют, миссия успешно закончится.



Коды предоставлены **Gregor@aha.ru**.

**Sega Worldwide Soccer' 97** является отличным примером того, как надо делать спортивные игры. Вместо того, чтобы в очередной раз скопировать FIFA Soccer, добавив некоторые нововведения, как это делают абсолютно все остальные разработчики, Sega пошла совершенно другим путем. Можно смело сказать, что практически все в этой игре сделано по-новому. Каждый аспект игрового процесса можно смело назвать настоящим шагом вперед. Начнем с графики. Никогда раньше в спортивной игре мы не видели




такого внимания к каждой детали. Первое, что бросается в глаза, это то, как были созданы полигонные модели игроков. Вместо того, чтобы, как обычно, представить их простым набором многоугольников, как в остальных трехмерных спортивных играх, разработчики применили совершенно другую технологию. Создав футболистов из гораздо меньшего количества полигонов, они настолько верно подобрали текстуры, что сперва трудно понять, трехмерны ли игроки вообще или это заранее оцифрованные двухмерные объекты. Просто они выглядят слишком хорошо для полигонных игроков. Но стоит посмотреть игру в действии, и трехмерная основа сразу даст о себе знать. Все дело в том, что их движения слишком плавны и даже по-своему грациозны, чего нельзя сказать о движениях заранее оцифрованных двухмерных игроков в любой другой игре. Что же касается анимации, то и здесь **Worldwide Soccer' 97** пока нет равных. Игроки на поле двигаются как живые, причем в отличие от остальных игр этого жанра при переходе с одного движения на другое ни один кадр анимации не теряется. Каким образом создателям уда-

VIDEO ИГРЫ

Борис РОМАНОВ

# SEGA WORLD WIDE SOCCER '97





лось поместить такое количество движений в довольно ограниченный обьем оперативной памяти приставки, честно говоря, не ясно, но факт остается фактом. Даже расположение камер и их настройка сделаны необычно. Вместо того, чтобы делать игру просто привлекательной, камеру всегда можно установить так, чтобы лучше видеть все происходящее. Кроме того, на экране постоянно находится мини-радар, на котором можно оценить расположение игроков на поле. Теперь же перейдем к более мелким деталям, которые еще больше повышают визуальную привлекательность продукта. Впервые при игре в темное время суток (эту опцию вы можете выбрать в начале игры) каждый игрок на поле отбрасывает тень в соответствии с положением прожекторов по краям стадиона. Это, конечно, не так важно, но в результате реализм происходящего на экране поднимается на доселе небывалую высоту. И напоследок, еще одна маленькая, но приятная деталь. Выбрав страну, за которую будете играть, вы автоматически приглашаете на стадион своих болельщиков, которые на протяжении всего матча будут размахивать флагами вашей страны. И все это происходит под рев стадиона, причем всегда в нужный момент, а также под великолепные комментарии профессионального телеведущего.

| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Футбольный симулятор** |
| **Издатель:** | **Sega** |
| **Разработчик:** | **Sega of Japan** |
| **Число игроков:** | **1-4** |
| **Платформа:** | **Sega Saturn** |

Но вовсе не графическая презентация делает **Sega Worldwide Soccer' 97** таким революционным продуктом. Настоящим достижением ее создателей стал сам игровой процесс. Игру можно смело назвать симулятором, только с минимальными элементами аркадного футбола. И всему виной простое и интуитивное управление каждым футболистом в отдельности и как членом команды. Ни одна игра этого жанра ранее не смогла передать так точно весь азарт выхода игрока с мячом один на один, при этом не забывая о том, что кроме него на стадионе имеются и другие члены команды. Количество движений, «приемов» и стратегий, которые игроки могут применить за время матча, просто поражает. Назовите любое движение, которое применяется в реальной жизни, и я гарантирую, что вы его найдете в этой игре. И все это проводится простым нажатием одной-двух клавиш, без малейших задержек и ошибок - настолько точно проработано управление в этой игре.







В игре учтено все – и игра в нападении, и игра в защите. Игроки получают травмы. А судьи никогда не забудут показать желтую карточку. Но об всем этом очень трудно говорить, так как реально это можно прочувствовать, лишь поиграв хотя бы немного в этот настоящий футбольный симулятор.

Все остальные опции, такие как выбор режима игры, будь то мировой чемпионат, дружеская встреча либо игра «на вылет», присутствуют в каждой подобной игре. Кроме того, вы всегда можете отследить статистику матчей, а также создать своих собственных футболистов. Последний аспект сможет, наверное, скрасить тот факт, что в этом революционном по сути симуляторе нет имен реальных футболистов. К сожалению, такой чести в этом году удостоилась только одна, во многом уступающая большинству аналогичных игр для 32-битных приставок игра – **FIFA Soccer'97.** Но те игроки, которые по настоящему любят игры, не будут особенно расстраиваться по этому поводу.



В общем, если забыть о том, что у игры нет официальной лицензии, то она просто идеальна. По крайней мере, лучше ее сегодня ни на домашних приставках, ни на персональном компьютере просто нет. Несомненно, этот год может принести новых конкурентов, но ее создатели недавно закончили следующую версию **Worldwide Soccer,** которая уже в конце этого лета поступит в продажу. Будем ждать.



**+** **Точное управление, огромное количество движений, великолепная анимация и графика**

**–** **В игре нет реальных игроков**

**=** **Действительно лучший симулятор футбола на сегодняшний день**

**10**

Михаил РАЗУМКИН

# POWERSLAVE

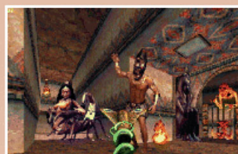



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Doom'подобная стрелялка** |
| **Издатель:** | **Playmates Interactive** |
| **Разработчик:** | **Lobotomy Software** |
| **Число игроков:** | **1** |
| **Платформы:** | **Sega Saturn, Sony PlayStation, PC** |



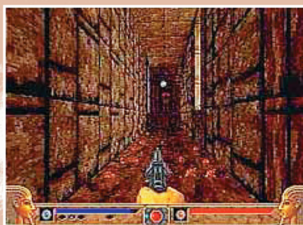
Не секрет, что со стрелялками от первого лица типа Doom, столь популярными у нас в народе, на игровых консолях дела обстоят не очень. Это особенно касается переводов хитов этого жанра с персонального компьютера. Чаще всего получается так: программистам лень переписывать программу заново, и они с трудом пытаются впихнуть игру в небольшой обьем оперативной памяти консолей, при этом «забывая» о том, что современные игровые системы были специально разработаны для работы с трехмерной графикой. Таким образом, 32-битные версии таких хитов, как Hexen, Dark Forces, Descent и даже Doom, оставляют пока желать лучшего. Но свято место пусто не бывает, и вероятность того, что быстро склепанные приставочные клоны потеснят родоначальников, очень высока. Конечно, большинство из них ничем особенным не выделяется, но пара-тройка вещей вполне обоснованно может привлечь внимание настоящих игроков. Среди них - свежий продукт Lobotomy Software, игра **Powerslave** (или Exhumed для владельцев приставок в системе PAL).



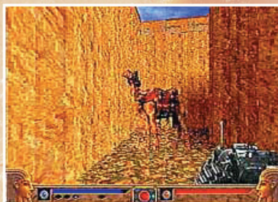


Игра построена по всем правилам Doom, только действие ее перенесено из марсианской преисподней в наш земной Египет. Ваша задача проста: защитить земли колыбели человеческой цивилизации от набегов полчищ пришельцев. Вообще сюжет игры чем-то напоминает «Звездные врата»: пустыня, пирамиды, фараоны, инопланетяне.

Как уже стало популярным в играх подобного рода, кроме обычного перемещения по горизонтали предусмотрена возможность прыжков и изменения направления взгляда. Причем дизайн уровней выполнен так, что подобные дополнения становятся не просто данью моде, а хорошим подспорьем игроку. Lobotomy хорошо поработала и над интерфейсом игры. Карта а-ля Dark Forces позволит вам узнать свое местонахождение прямо во время битвы, не переключая экрана. Кроме того, имеется достаточно удобный дополнительный экран для использования различного снаряжения, что добавляет некий приключенческий элемент к обычной стрелялке.

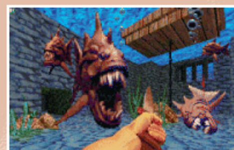


**Powerslave** был выпущен еще в прошлом году на игровую приставку Sega Saturn, и вот теперь игрокам стала доступна также версия игры и для PlayStation. Приятно, что становится традицией разрабатывать игру для каждой системы отдельно, а не просто тупо переносить сатурновский вариант на PlayStation и наоборот. Теперь легко можно оценить реальные достоинства каждого произведения. На Sega Saturn использовался один из лучших «движков» для подобных игр, и, как результат, **Powerslave** поражал отличным визуальным решением, интересной работой с освещением, великолепным управлением и полным отсутствием тормозов. Вариант для PlayStation может похвастаться более высоким разрешением текстур, хотя и обладает пониженной частотой смены кадров. Кстати, это типичные различия между одинаковыми играми для этих двух 32-битных приставок. Кроме того, из-за разницы в аппаратных возможностях приставок, да и из-за разницы в использованных «движках», некоторые уровни были изменены, а некоторые были написаны заново. В целом же, обе версии игры близки по исполнению, хотя на PlayStation игра немного сложней.





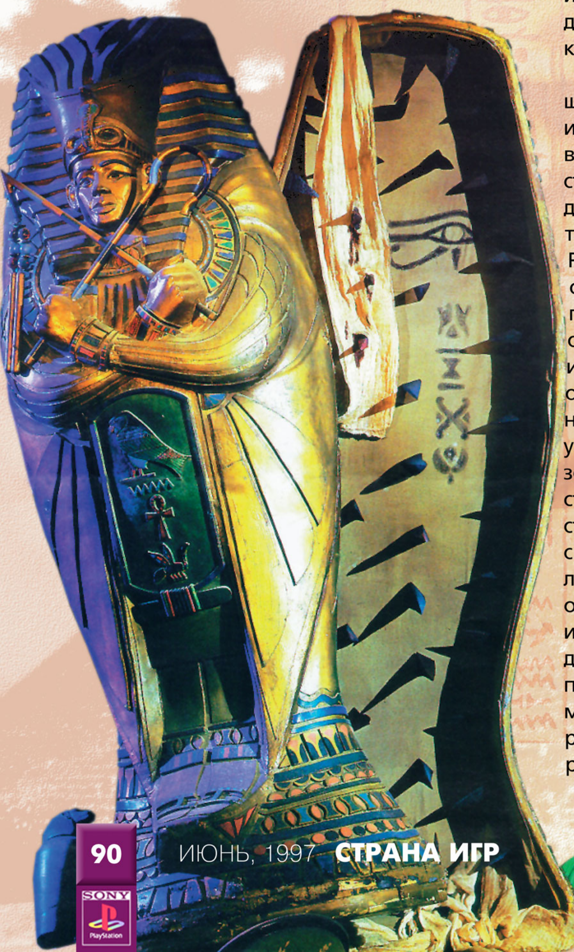
Теперь о грустном. **Powerslave,** несмотря на все свои прелести, до хита явно не дотягивает. Не слишком разнообразен дизайн уровней, этим же свойством обладает и докучающая вам живность. Вашими врагами станут обычные жители пустынь: жуки – скарабеи, пауки, скорпионы и орлы. И лишь где-то на третьем уровне вам встретится первый захудалый инопланетянин. Наверное, как всегда сказалась острая нехватка времени при создании игры.



Итак, **Powerslave** не является шедевром, но в своем классе игр, бесспорно является одним из лучших как для PlayStation, так и для Saturn. Ну а от Lobotomy Software хочется и в будущем получать продукты того же уровня и выше. Кстати, скорее всего, именно они сейчас занимаются переносом Duke Nukem 3D для 32-битных приставок, так что будем с нетерпением ждать их следующей работы.







| | | |
|---|---|---|
| + | **Один из лучших трехмерных «движков» для приставок** | **8** |
| – | **Игра недостаточно разнообразна** | |
| = | **Специально разработанный для приставок клон Doom** | |

Андрей ЛОБАНОВ

# BATTLESTATIONS




| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Стратегия в реальном времени** |
| **Издатель:** | **Electronic Arts** |
| **Разработчик:** | **Electronic Arts** |
| **Платформы:** | **Sony PlayStation, Sega Saturn** |
| **Число игроков:** | **1-2** |

Многие поклонники компьютерных игр (и я в том числе) считают, что создатель целой серии хитов для приставок и PC – фирма Electronic Arts – просто не в состоянии выпустить какую-нибудь неинтересную игру. Не стала исключением и ее новая игра – **Battlestations.** Кстати, мне не удалось вспомнить ни одной стратегической игры с морской тематикой, появившейся за последнее время на приставках. Единственное, что хотелось бы уточнить, это то, что «стратегией» эту игру можно назвать с большой натяжкой. Это, скорее, настоящая аркада, в которой только от ваших действий на воде зависит победа. Само морское сражение происходит на одном экране и только между двумя кораблями. Трехмерный вид на действие немного напоминает Soviet Strike той же фирмы. Только плавное движение камеры позволяет захватить все происходящее независимо от расстояния между кораблями.

В самом начале игры вам предложат два основных пункта меню: вы должны выбрать между аркадной игрой с противником и одной из кампаний. В принципе, это почти одно и то же, но в кампании вам придется использовать все ресурсы данного вам флота и выполнить одну из миссий (именно здесь стратегия проявляется больше всего). Начну с описания первого пункта. Здесь все просто: вашему выбору предложат 7 кораблей и одну подводную лодку. Выбор очень разнообразен - от огромного авианосца с F-14 на борту до маленького патрульного катера. Соответственно, каждый тип кораблей имеет свои особенности, позволяющие ему на равных сражаться с более грозными соперниками. Правда, пока я не разобрался в управлении - не смог выиграть ни одного боя. Также пришлось внимательно изучить сильные и слабые стороны каждого из кораблей. Вы можете использовать несколько типов вооружения, установленных на корабле. Это и понятно: на торпедном катере не воспользоваться торпедами или на авианосце не поднять в воздух парочку истребителей – просто непозволительная роскошь. Таким образом, задача боя очень проста: необходимо использовать все имеющиеся в вашем распоряжении средства противодействия и все оружие для того, чтобы победить и получить очередное звание.

Мне больше понравилось выполнять определенные миссии на карте (всего их порядка 10). Получив под свое командование сразу целый флот с кораблями прикрытия и транспортом, вы должны прорвать вражескую оборону и захватить один из важных объектов противника. Здесь вы управляете только значками кораблей на карте, но некоторые из них способны (при соответствующей команде) выполнять свое предназначение. Например, подводная лодка выполнит без вашего участия самостоятельный рейд в тыл врага, а миноукладчик заминирует основные вражеские территории. Тогда сами сражения будут проходить под вашим руководством так же, как и в аркадной части игры (то есть один на один). Миссии не отличаются сложностью, тем более, что компьютерный интеллект всегда уступает реальному сопернику. Именно поэтому я бы рекомендовал играть вдвоем. В этом случае игра приобретает совсем другую окраску. Каждый из соперников может сам составить свой флот и выбрать одну из 26-ти миссий, специально созданных для игры вдвоем. Ну а кто победит – покажет опыт и качества флотоводца!









| | | |
|---|---|---|
| + | **Оригинальная тема, стратегия для двоих** | **8** |
| – | **Слишком упрощена стратегическая часть** | |
| = | **Достойная стратегическая игрушка** | |

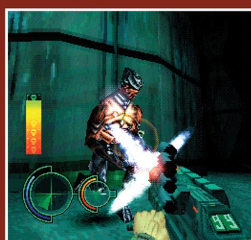
Сергей ЛОСЕВ

# TENKA

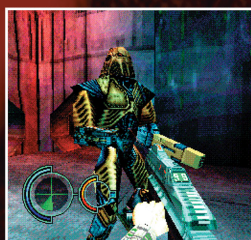



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **DOOM-подобная стрелялка** |
| **Издатель:** | **Psygnosis** |
| **Разработчик:** | **Psygnosis** |
| **Число игроков:** | **1** |
| **Платформы:** | **Sony PlayStation, Sega Saturn** |

Действие игры **Tenka** происходит в 2096 году. Казалось бы, это не слишком далекое будущее, но за какие-то 100 лет человечество сумело-таки сделать Землю непригодной для обитания. Подобные события имеют место во множестве игр. После этого небольшая группа землян, как правило, садится на корабль и летит колонизировать другие планеты – эти игры относятся к жанру стратегии. Tenka же представляет собой трехмерную DOOM-подобную, а вернее даже Quake-подобную, стрелялку. Несколько оставшихся в живых представителей человечества путешествуют от одной планеты к другой с целью найти новый земной рай. Такая планета, конечно, обнаруживается – ее название Экстревиус 328-B (Extrevius). Но по прибытии путешественники обнаруживают, что это не совсем то, о чем они мечтали на протяжении долгих дней, месяцев, лет полета. Планету прибрала к рукам огромная корпорация Троян (Trojan Inc.) и производит на ней бионоды – биологические зомби-мутанты. Более того, некоторое время назад эти самые мутанты организовали нечто вроде революции и захватили всю планету. И вот в вашу задачу входит вместе с **Tenka** (это один из пассажиров космического корабля) разобраться со всей нечистью и вернуть планете ее первозданный вид.







Большим плюсом игры является тот факт, что она полностью трехмерна. Многие стрелялки по коридорам (даже на персональных компьютерах) с целью увеличение скорости вывода графических изображений прибегают к хитростям, представляя залы, стены и прочие предметы в виде трехмерных полигонов, а фигурки врагов – в виде двухмерных спрайтов. В свою очередь, **Tenka** выжимает из приставки Sony PlayStation максимум возможностей: все враги и окружение в ней являются трехмерными, дополнительно рассчитывается освещение и учитывается «мощь» противника. Скажем, от попадания снаряда в руку противника тот не падает замертво и не растекается в лужице крови, а продолжает нападать на вас, хотя и с меньшим упорством. И так до тех пор, пока вы не выстрелите точнее. Враги в **Tenka** достаточно разнообразны – от простых летающих дроидов и акробатических роботов, лихо уворачивающихся от ваших выстрелов, до грозных биомеханических монстров, внешне похожих на существ из фильма Джона Карпентера «Нечто». Интеллект врага достаточно высок – они не лезут на рожон, способны устраивать засады и ловушки. Достаточно интересен и подбор оружия: в **Tenka** можно использовать обычный и скорострельный пистолеты, лазеры, мины, пушки и пр.







К недостаткам **Tenka** можно отнести прямолинейность игры и не совсем удобное управление. Лабиринты недостаточно сложны и легко проходимы. От вас не потребуется решать задачи как добраться до той или иной комнаты лабиринта – просто идите вперед и все время стреляйте. В **Tenka** обещано более 30 уровней, что позволит всласть насладиться этой игрой.

| | | |
|---|---|---|
| + | **Великолепная графика и умные монстры** | |
| – | **Прямолинейный сюжет и однообразные лабиринты** | |
| = | **Достойное пополнение коллекций Quake–подобных игр** | **7** |



Иван НАПРИЕНКО



# BUSHIDO BLADE

| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Драки** |
| **Издатель:** | **Sony Developer** |
| **Разработчик:** | **Square** |
| **Число игроков:** | **1-2** |
| **Платформа:** | **Sony PlayStation** |

Так уж повелось у нас, европейцев. Конец каждого столетия – время неспокойное, полное смутных ожиданий и еще не сбывшихся надежд. А мы живем



в еще гораздо более серьезную и интересную эпоху – в конце второго тысячелетия нашей эры. Что впереди? Каждый по-разному старается ответить на этот вопрос. Возможно, стоит заглянуть в глубь бесконечного колодца веков и переосмыслить опыт предшествующих поколений, например, опыт Востока – Востока, который всегда так манил европейца своим своеобразием и загадочным колоритом. Вполне возможно, что нам никогда не понять логику японского воина, хотя...

Ребята из Square попытались донести до нас, загруженных неимоверным потоком информации и живущих в темпе жизни гонок Formula 1, частичку того таинственного японского средневековья, где, кажется, все проблемы разрешались ударом меча. Донесли до нас они эту частичку в новой 3d-драке, **Bushido Blade.** Посмотрим, чем на сей раз нас потчуют!

На первый взгляд, кого сейчас можно удивить интерактивным мордобоем, пусть и трехмерным? Но, похоже, создатели BB нашли что-то новое в бессмертном жанре. Перед нами не бои ужасных мутантов или кровожадных роботов, а сражения средневековых японских воинов – самураев. В игре два режима: Story Mode и Versus Mode. Story содержит в себе ряд поединков, связанных сюжетом.




Сюжет прост до безобразия: вы выбираете одного из шести персонажей и начинаете борьбу с членами некоего тайного общества под названием «Тень». Члены его, разумеется, ставят вам палки (а точнее мечи) в колеса. Вам необходимо отправить всех негодяев в лучший мир и остаться самому в живых. Выбор персонажей нельзя назвать особенно широким (к примеру, в Tekken2 доступны 25 героев), но зато здесь каждый воин индивидуализирован, обладает особой техникой ведения боя. Среди бойцов есть и наемный убийца, и хранительница гробницы, и ниндзя, и русская девушка с на редкость русским именем Хотаруби. Она прибыла из заснеженной России для постижения восточных боевых искусств. Кстати, это первая увиденная мною соотечественница с абсолютно желтыми глазами.

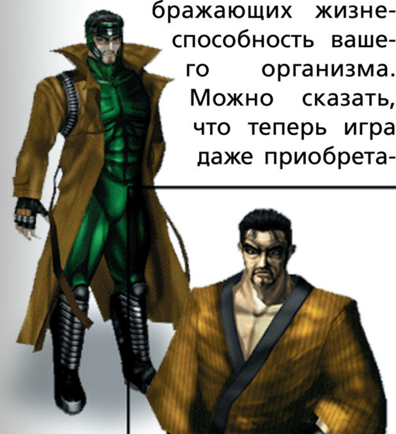


Едва ли сюжет – это то, что привлекает в драках. Решающим фактором скорее выступает оригинальность подхода к процессу боя. **Bushido Blade** разрешила проблему, которую ставят все fighting'и. Трудно бывает понять, почему здоровенный детина, которому явно светит первое место в любом



силовом состязании, нанося удар обломком фонарного столба хрупкой девчушке, не только не ломает ей ни косточки, но в ту же секунду получает контрудар нехилым мечом. Стонешь от нелепости подобной ситуации. Похоже, разработчики BB эти стоны услышали! Теперь, если вы задели мечом руку или ногу ненавистного врага, то она становится совершенно бесполезной. Враг теряет скорость и силу. Если же повезет попасть в торс или в голову, то это, скорее всего, смертельно! С такой серьезной поправкой на реалистичность отпадает необходимость в вездесущих шкалах, отображающих жизнеспособность вашего организма. Можно сказать, что теперь игра даже приобрета-





ет некий стратегический оттенок: особо важна трезвая оценка ситуации, решение отступить может иметь не менее спасительное последствие, чем решение начать яростную атаку. К примеру, если вы чувствуете, что вас припирают, то почему бы не сменить место боя? «Что значит сменить место боя??? – спросите вы – С каких это пор во время поединка можно отступать прочь?» Да, да, господа, девиз ВВ – «Реализм и свобода действий!» Каждый поединок имеет свою собственную арену, которая так же мала, как маленький город. Как вам понравится сражаться в многоэтажном особняке, переходя из комнаты в комнату, затем, выбежав на улицу, продолжать бой в бамбуковой рощице, плавно перейти на мост через мелкую речку, где можно, стоя по колено в воде, эффектно обезглавить врага?!




Поединки можно продолжать на разных высотных уровнях, например, на ступенях. Поле боя может быть перегорожено невысокими стенами, через которые возможно перелезть; в бамбуковом лесу стволы падают под случайными ударами мечей; от врага можно бежать через замерзшие озерца. Авторы ВВ постарались, чтобы эффект слияния игрока с выбранным персонажем был максимальным. В игру включен элемент, прежде использовавшийся только в играх жанра 3d-стрелялок. Это вид от первого лица, то есть кроме вида сверху-сбоку вы можете наблюдать бой «из глаз» героя. К несчастью, в результате таких наворотов несколько пострадала графическая сторона игрушки. А вот о проработке и детализированности движений персонажей сказать нечего – полигоны выполнены отлично. Подкачал задний фон: объекты несколько расплывчаты и достаточно сильно пиксилизованы. Наличествуют также такие «глюки», как попадание камеры за ветку дерева, что, разумеется, не способствует хорошему обзору поля брани. Но если в уме удерживать размеры карты, то эти факты не слишком удручают.




Очень важным аспектом игры является та самая самурайская специфика, о которой я говорил вначале. Название **Bushido Blade** происходит от названия средневекового японского кодекса чести, которому следовал любой самурай. Нарушение законов чести было для самурая страшнее смерти. Преступивший их должен был умереть, и для этого существовал ритуал харакири, или сепукка – обряд самоубийства нарушившего устои чести. В **Bushido Blade** эти устои выразились в недостойности нанесения удара со спины, нападения во время разговора или атаки на беззащитного противника. Пренебрегающий честным ведением поединка рискует не дойти до конца игры. Сам я не пробовал, но говорят, что в игру включено харакири...







Новая тема, реализм и потрясающая свобода


Графические недостатки; все же не каждый захочет вернуться в средневековье


Достойная игра – есть чему поучиться!

**9**



Борис РОМАНОВ

# MANX TT Super Bike



| Жанр: | Мотоциклетные гонки |
|---|---|
| Издатель: | Sega |
| Разработчик: | Sega AM3/Psygnosis |
| Число игроков: | 1-2 |
| Платформы: | Sega Saturn, PC |

**Manx TT Superbike** уже давно считается признанным фаворитом среди мотоциклетных гонок на игровых автоматах, и ее перевод на домашнюю приставку стал настоящим подарком для всех любителей игр в этом жанре. И пусть на Saturn ее перенесла и не оригинальная команда разработчиков из Sega AM3, ранее создавшая классическую Sega Rally, а английская компания Psygnosis, результат получился более чем приемлемым. Более того, данную игру можно смело назвать новым стандартом технического исполнения игр этого жанра для 32-битной приставки.



С самого начала **Manx TT** поражает вниманием к каждой детали. Вам предоставлена возможность прокатиться на реальных мотоциклах, будь то Honda или Suzuki, по трассам, которые скопированы со своих реальных прототипов. Любители мотоциклетных гонок, наверное, знакомы с соревнованиями, проходящими ежегодно на острове Ман. Так вот, группа дизайнеров из Sega AM3 специально посещали эти соревнования, чтобы затем передать их во всей красе на игровых автоматах, домашней приставке и персональном компьютере. И это им удалось на славу. Несмотря на всевозможные ограничения, налагаемые аппаратными возможностями приставки, графически к игре довольно трудно придраться. Нет, она конечно не затмевает собой версию для игровых автоматов, но качественные текстуры, правильно подобранные цвета и высокая скорость игры компенсируют все ее мелкие недостатки. Отдельно стоит сказать о гонщиках. Они не просто бездумно сидят, сливаясь с мотоциклом, а двигаются, повторяя реальные движения людей. Стоит заметить, что заставить более мощный игровой автомат просчитывать все это было задачей не из легких. Тот факт, что на трассе одновременно находятся 8 мотоциклистов, в свое время заставил дизайнеров хорошенько попотеть над своим проектом. И тем более радует тот факт, что на Sega Saturn все это осталось без изменения, и даже если все восемь мотоциклов со своими наездниками окажутся случайно на одном экране, игра не станет сильно тормозить.

Сами же трассы продуманы до совершенства и поражают своим разнообразием. И пусть их всего лишь четыре (две оригинальные и по одной их зеркальной копии в других погодных условиях), их качеству может позавидовать любая игра в этом жанре.



Для получения полного удовлетворения от игрового процесса вы должны иметь руль, а лучше аналоговый джойстик для Nights. Без этих аксессуаров **Manx TT** теряет часть своей привлекательности. Взяв же в руки аналоговый джойстик, вы будете по-настоящему наслаждаться ездой на мотоцикле. И хотя настоящим симулятором эту гонку назвать нельзя, ощущение, что вы реально едете именно на этом средстве передвижения, передано бесподобно. В общем, в игре остались все интересные моменты симулятора, а все скучное было опущено, либо заменено на более веселое. Но не стоит забывать, что при всей своей доступности в **Manx TT** имеется огромный потенциал для совершенствования навыков вождения, что способно надолго продлить жизнь данной игре.

Но что действительно выделяет этот продукт из всех остальных, и что сделало его таким революционным, так это неповторимый дух соревнования. Чтобы победить, недостаточно просто хорошо владеть мотоциклом, нужно еще не дать соперникам помешать вам доехать до финиша, а при случае не забыть и самому выбить его из седла. Road Rash со своими цепями, палками и т.д. по сравнению с этим продуктом кажется детской игрушкой – настолько серьезно здесь продуман искусственный интеллект противников. Не стоит также забывать и овеликолепном режиме игры вдвоем, и мы получим еще одну классическую гонку на Saturn.



Подводя итог, можно смело сказать, что такие игры являются настоящей гордостью Sega, а также реальной причиной покупки ее 32-битной игровой приставки. Единственное, что ее отделяет от полного гоночного совершенства, так это небольшое количество трасс и незначительные проблемы с прорисовкой заднего плана, от которых пока невозможно избавиться. Тем не менее, высокая скорость, великолепное управление, высокий уровень AI противников и многое другое почти полностью компенсируют все эти недостатки.



\+ В игре учтены все аспекты реальных соревнований

– Мало трасс

= Одна из самых интересных аркадных гонок в лучших традициях Sega

9



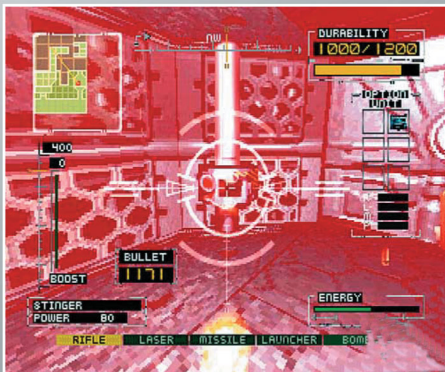
Андрей ЛОБАНОВ

# BRAHMA Force
## The Assault on Beltlogger 9

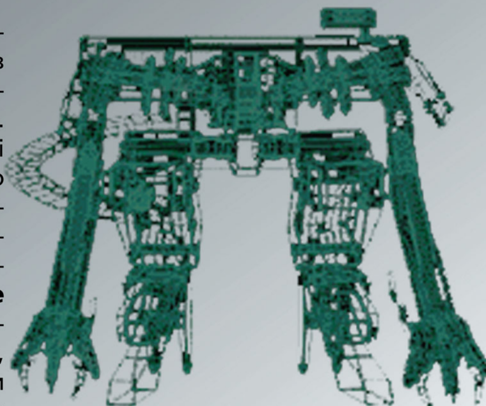
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **DOOM-подобная стрелялка** |
| **Издатель:** | **Jaleko** |
| **Разработчик:** | **Genki** |
| **Число игроков:** | **1** |
| **Платформа:** | **Sony PlayStation** |




Большое количество игр, выпущенных на данный момент для Sony PlayStation, приводит к тому, что почти каждая новая игра напоминает какие-то предыдущие. Особенно часто это можно заметить

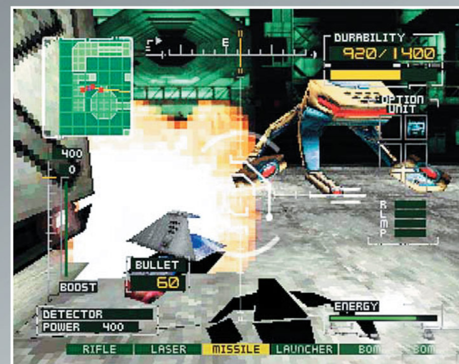



именно в играх японских разработчиков. Это говорит лишь о том, что в Стране Восходящего Солнца предпочитают игры определенных жанров. Новая игра от японской фирмы Genki тоже является последователем целого ряда творений других фирм, не получивших широкой известности в Америке или Европе. Оригинальное длинное название игры – **Brahma Force, The Assault on Beltlogger 9** сразу несколько настораживает. Включив игру, вы, увидите длинные трехмерные заставки и подробный рассказ о восстании на планете Белтлоггер 9. Действие самой игры, естественно, происходит в далеком космосе в 2096 году. В вашем распоряжении будет очень крутой металлический робот, вооруженный, соответственно, по последним достижениям 2096-го года. Начало игры навеяло воспоминания о таких, я бы сказал, не очень удачных играх на PlayStation, как Kileak: the Blood и Epidemic. Абсолютно похожие коридоры и страшные звуки передвигающегося робота начинают надоедать еще до встречи с врагами. Найдя несколько рубильников на стенах и включив их, я решил не поддаваться панике и разведать дальнейший ход игры, хотя уже понял, что пройти все 22 уровня в игре может только японец. Дальнейший ход игры меня очень обрадовал: я выбрался из коридоров на огром-



ную строительную площадку, где меня ожидали уже толпы врагов-роботов и горы дополнительного оборудования. Как оказалось, мой робот может не только ходить с ужасающим звуком, но еще и прыгать, что позволяет совершать классные прыжки с площадки на площадку. Очень понравилось также построение самого уровня, где расположено большое число рубильников, без активирования которых его не пройти. Враги немного маловаты по размеру, но очень подвижны. Надо отдать должное японским программистам: им пришлось очень потрудиться, чтобы игра хоть как-то отличалась от своих предшественников. Как вы уже поняли, основные изменения коснулись реализации уровней, а также самого робота, который теперь




имеет гораздо больше возможностей для совершенствования. Вы можете выбирать типы радара, нужное оружие, а также подключать дополнительные устройства, повышающие способности робота. В игре задействованы четыре класса оружия: от пулеметов и лазеров до ракет, причем по 4-5 типов в каждом классе. Около десятка дополнительных юнитов доведут вашего робота до полного технического совершенства. Таким образом, однозначного мнения об игре нет – она может понравиться своей сложностью, но в то же время разочаровать своей неоригинальностью, так как уровни несильно отличаются друг от друга.






**+ Сложная игра, огромные трехмерные уровни**

**– Лишь усовершенствованная игра на старый сюжет. Плохое звуковое оформление**

**= Нестандартный подход к жанру**

**7**

Михаил РАЗУМКИН

# DORAEMON



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Приключение** |
| **Издатель:** | **Epoch** |
| **Разработчик:** | **Epoch** |
| **Число игроков:** | **1** |
| **Платформа:** | **Nintendo 64** |

Понять секрет популярности таких персонажей, как Микки Маус, Марио или Соник несложно – все они обладают запоминающейся внешностью, симпатичны, немного наивны и всегда готовы развеселить детей. Всеми этими качествами обладает и любимец детей Японии – веселый робот-кот **Doraemon.** Впервые этот персонаж увидел свет в конце 60-х, а в 1969 году начал сниматься мультипликационный сериал, который показывался по нашему телевидению около шести лет назад. Несмотря на то, что главный герой выглядит как кот, ходящий на задних лапах, одетый в комбинезон с капюшоном и умеющий говорить, наиболее близок ему широко известный у нас житель крыш Карлсон – друг детей, любитель поесть и повеселиться. Роль Малыша в Японии исполняет мальчик Нобита, который плохо учится в школе. У него почти нет друзей, на улице все над ним смеются и обижают. Тогда из будущего к нему прилетает веселый синий кот, который при помощи своего волшебного кармана решает все проблемы бедного Нобиты. А карман **Дораемона** поистине волшебен. Он способен произвести на свет практически любой предмет. Самой любимой вещью кота является магическая дверь, через которую они вместе с Нобито и его новыми друзьями путешествуют по разным мирам и претерпевают массу приключений. Теперь **Дораемон** и команда добрались и до мира видеоигр.



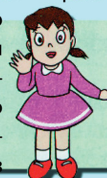




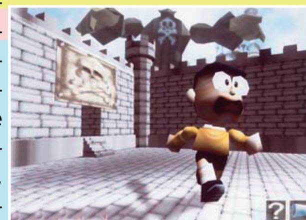
Реализованная на Nintendo 64, игра практически идентична Марио 64. Это касается построения заднего плана, работы камеры, перемещения персонажей. N64 в силу ряда причин вообще не очень разнообразна по графическому исполнению игр, так что приходится довольствоваться раз установленным набором текстур и спецэффектов. Как и в Марио, вас ждет полностью трехмерный мир со стандартными ландшафтами: горы, лужайки, вулканы, снежные поля, море и даже пиратский корабль. Все это населено персонажами из мультфильма, хотя встречаются и новые герои, придуманные специально для этой игры. Особо стоит отметить боссов – они стали намного умнее и сильнее своих собратьев из Марио. Вам предстоит сразиться с монстрами из греческой и японской мифологий, роботами, скелетами и даже со злобной версией Санта Клауса.







В отличие от Марио 64 игроки могут управлять не только главным героем, но и его друзьями, каждый из которых имеет свои особенности. Нобито вооружен горохострелом, его друг Санео орудует боксерскими перчатками. Переросток Джеян может валить врагов мощью своего голоса (усиленного, конечно, системой Караоке), а единственная девочка в игре, Шизука, способна высоко прыгать. Но настоящий герой игры – это, конечно, сам **Дораемон** со своим волшебным карманом. Его способности определяются различными секретными предметами, которые он находит на своем пути. Например, пропеллер позволяет ему летать, а дракон, похожий на кенгуру - быстро бегать. А для того, чтобы попасть в подводный мир, понадобится обы-чный акваланг.

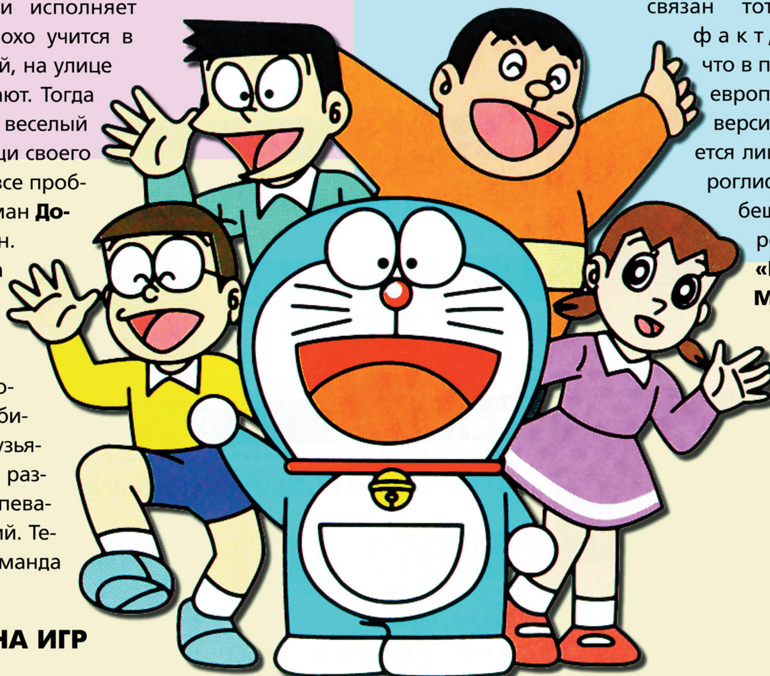




Но не стоит забывать, что **Дораемон** – это чисто японский персонаж, поэтому и юмор, и ситуации, в которые он попадает, определяются культурой этой страны. С этим же связан тот факт, что в продаже никогда не появится ни европейской, ни американской версии игры. Так что нам остается лишь ломать голову над иероглифами и подскакивать от бешеного крика главного героя в начале игры: **«DO - RA - EE - MOOON!»**







| | |
|---|---|
| + | **Приличная графика, интересные герои** |
| – | **Небольшое количество японской речи** |
| = | **Красочное марио-подобное при-клю-чение для детей** |

**7**

Андрей ЛОБАНОВ

# HUMAN GRAND PRIX



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | **Гонка** |
| **Издатель:** | **Human** |
| **Разработчик:** | **Human** |
| **Платформа:** | **Nintendo 64** |
| **Число игроков:** | **1** |

Владельцы Nintendo 64 могут не беспокоиться о том, что в настоящее время для их приставки существует не так много игр. Это, как уже не раз говорилось, во многом компенсируется качеством их разработки. В последнее время большое число новых игр для Nintendo 64 появилось в Японии. Одна из этих новинок и пополнила то небольшое количество гоночных симуляторов, выпущенных для этой приставки. Многие уже играли в детскую, но очень



увлекательную MarioKart 64 или в одну из первых игр – Cruising USA. Это великолепные игры, но в то же время хочется сыграть во что-то более серьезное. А серьезная гоночная тематика всегда связана с миром большого спорта. Поэтому для многих поклонников Формулы 1 фирма Human Entertainment выпустила свою версию гоночного симулятора, противопоставляя его одному из последних творений Psignosis для Sony PlayStation.

Теперь о самой игре. При внимательном взгляде на коробку начинаешь понимать, что чего-то на ней не хватает. И, только взяв коробку от игры Formula 1 для PlayStation, видишь, что отсутствует фирменный знак FIA (это значит, что игра создавалась без лицензии федерации Формулы 1). Так оно и есть, поэтому в самой игре вы не найдете ни одной фамилии реального пилота Формулы 1. Но в то же время вы заметите, что имена автогонщиков созвучны реальным (S. Mihumagher или H. Dill). Фотографии пилотов тоже очень напоминают знакомые поклонникам лица. Разобравшись в игре, я нашел оригинальную опцию – изменение фамилий гонщиков. Надо отдать должное фирме Human: такое простое и оригинальное решение – вы переставляете в каждом имени две буквы, и получаете реальные фамилии пилотов сезона 96-го года!

Для тех, кто не очень беспокоится о реальном совпадении фамилий и кому все равно, с кем он ездит в одной команде, с Хиллом или Диллом, постараюсь дать подробную информацию о самой игре. Естественно, вы можете выбрать гонку на одной из 16 трасс чемпионата мира или постараться выиграть сезон в одной





из команд Формулы. Что касается степени вашего влияния на игру, то вы можете задавать тип погодных условий (солнце, туман или моросящий дождь), количество кругов в гонке (правда, максимум только 10), а также полностью настроить свой гоночный болид на предстоящую погоду и условия трассы. Вы можете регулировать практически все – от уровня топлива в баках до жесткости подвески и типа шин.



Настроив свой болид, вы просто обязаны победить любого соперника (пусть даже фамилию напишут наоборот). Но достаточно серьезный уровень сложности игры не позволит вам так просто это сделать. Теперь о самом главном – о реальности происходящего. Здесь надо отдать должное программистам фирмы Human. Великолепно чувствуется скорость болида, а управление им с помощью аналогового джойстика просто потрясающе. Но в то же время несколько обескураживает видимая «плоскость» всех строений и деревьев по краям трассы, а также «многоугольность» поворотов. На этом фоне Mario Kart кажется гораздо более реальной игрой с ее веселыми персонажами и многочисленными приколами. Выбрав себе один из нескольких видов на машину (в том числе и из кокпита, который, кстати, не менее плоский, чем деревья вдоль трассы), можно спокойно наслаждаться борьбой в гонке (если не слишком увлекаться разглядыванием местных достопримечательностей). Поэтому я все-таки причислил бы эту игру к аркадным, а не к серьезным симуляторам Формулы 1.



\+ Ощущение скорости и аналоговое управление

– Откровенная угловатость графики

= Любителям гонок игра понравится

**7**











# Токийская выставка игрушек



Каждый год японская ассоциация издателей и разработчиков электронных игр проводит в Токио свою выставку, значение которой для игрового рынка этой страны идентично значению **E3** для Северной Америки. Но в отличие от американской выставки, где в одном месте встречаются лицом к лицу все без исключения крупные издатели, японскую выставку игрушек никогда не посещал крупнейший производитель игр в мире — **Nintendo**. И этот год не стал исключением, несмотря на то, что от былой монополии этой корпорации на японском рынке домашних электронных развлечений не осталось и следа. Ярким показателем этого факта служило количество представленной продукции для каждой из систем. Около 40% игр (более 150 наименований) приходилось на **PlayStation**. Но больше половины из них не заслужива-ли даже малейшего упоминания ввиду их низкого качества. Около 30% выставочного пространства занимали игры для **Sega Saturn**, но большинство из них представляли собой типично японские произведения, которые никогда не покинут свою родину. В отсутствие **Nintendo** независимые производители смогли представить лишь около 20 игр для ее 64-битной приставки. Но что самое печальное, большинство из них мы уже давно видели. Так что владельцам **N64** придется ждать **E3**, чтобы получить представление о том, что их ждет в будущем. Что касается издательств, то без конкуренции со стороны **Nintendo** фаворитом выставки стала **Sega**, получившая также и большинство своеобразных «Оскаров» за прошедший год. Игрой 1996 года в Японии была признана стратегия/симулятор от **Sega** — **Sakura Wars**, о которой мы писали в прошлом номере нашего журнала. Эта же игра получила призы за лучшую постановку, лучших главных героев и лучших героев второго плана. Лучшей спортивной игрой был признан **Decathlete** (**Athlete's Kings** в Европе). Приз за лучшую стрелялку получил **Virtua Cop 2**. **Nights** победил сразу в двух номинациях: лучшее программирование и лучшая графика. **Fighters Megamix** был отмечен в категории драк, несмотря на то, что игра поступила в продажу всего за несколько дней до конца 1996 года. Особо были отмечены также **Panzer Dragoon 2** и пара типично японских игр. **Sony** получила два приза за свою детскую игрушку **Parappa The Rapper**. Она получила приз в номинациях «лучшая новая концепция» и «лучшая музыка». К сожалению, как и в случае с **Sakura Wars**, шансов на то, что эта игра будет выпущена за пределами Японии, очень мало. Среди независимых издательств призы распределились следующим образом. **Capcom** со своим **Resident Evil** по-




















бедил в двух номинациях: лучшая приключенческая игра и лучший сценарий; **Namco** получила приз в номинации лучшая драка за свой **Tekken 2** и в номинации «лучшая разносторонняя игра» за серию сборников своих хитов 80-х годов «**Namco Museum**». Остальные призы распределились по играм, о которых мы и не слышали.

В общем, выставка принесла с собой игрокам одинаковое количество разочарований и новых надежд. С грустью приходится констатировать тот факт, что так и не был показан обещанный перевод с игрового автомата на **Sega Saturn** третьего **Virtua Fighter**'а. Третий **Tekken** на **PlayStation** также не был еще готов. Кроме того, не было сделано ни малейшего намека на появление в продаже расширений для существующих 32-битных приставок, о которых так много в последнее время ходило слухов. И вообще, ни **Sony**, ни **Sega** не собираются пока что-либо делать со своими существующими форматами (по крайней мере в Японии). **Panasonic** вновь отложил премьеру своей 64-битной приставки и просто проигнорировал эту выставку. И уже когда все были готовы смириться с отсутствием чего-либо сногсшибательного, в самый последний день **WARP** представил свой проект **D2** для **M2**, которому суждено было стать «звездой» этого шоу. Сам аппарат, на котором проигрывалась игра, так и не был показан. Это послужило поводом для сомнений: действительно ли **D2** была создана для игровой приставки? И сомнения эти были обоснованы, так как графически это произведение затмевало собой все представленное на выставке. Фотографировать **D2** было запрещено, но многие посетители это проигнорировали, и сегодня в **Internet** можно «скачать» немало фрагментов из этой игры. К сожалению, качество материалов оставляет желать лучшего, так что придется поверить нам на слово. Кроме того, президент **WARP** откровенно дал всем понять, что игра уже почти готова и может поступить в продажу уже в конце этого года на «64-битную приставку от **Panasonic**». Скорее всего, мы все забудем о таком уже привычном для нас названии **M2**, так как имя приставки будет другим.

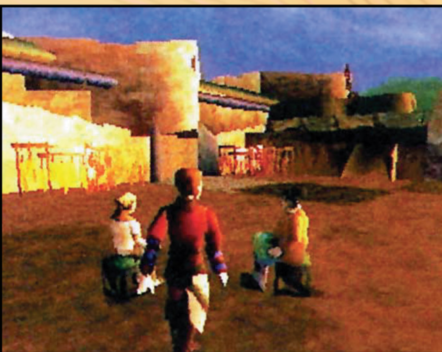
Тем не менее, сам производитель данного аппарата пока хранит молчание, позволяя сторонним компаниям (**WARP** в Японии, **3DO** в Америке) представлять его новый проект. Но стоит пока спуститься с небес на землю и посмотреть, что же было представлено нового на уже зарекомендовавшие себя игровые системы.

**Sega**

В благожелательной атмосфере токийской выставки игрушек **Sega**, к сожалению, не представила ни одной игры от своей главной команды разработчиков из **AM2**. Тем не менее, все остальные команды не упустили случая порадовать игроков.

**Team Andromeda** показала один из лучших и оригинальных продуктов на выставке — полностью трехмерную приключенческую игру **AZEL**: **Panzer Dragoon RPG**. Конкретные детали проекта





пока остались засекречены, но то, что было показано посетителям, вселяло большие надежды. Хорошо продуманный загадочный мир **Panzer Dragoon** просто просился в **RPG**, и результат превзошел все ожидания. Судя по всему, **Panzer Dragoon RPG** станет одной из первых (если не первой) полностью трехмерных ролевых игр от третьего лица. И в отличие от всех прочих подобных произведений (**Dracula 3D**, **D2**, **Zelda 64**), ее подход к игровому процессу несет определенный элемент новизны. Кроме прогулок по трехмерным мирам, вам предстоит также совершать полеты на спине дракона, чтобы перебираться с места на место. Выход игры в Японии запланирован на середину лета, а ее перевод на английский язык будет готов к концу года.

**Sonic Team** анонсировала на выставке две игры. Первая из них, **Sonic Jam**, является сборником всех предыдущих Соников. В подарок фанатам на диске имеется также и музей глав-








ного героя, в котором отражена вся история этого популярного персонажа видеоигр. Но самое интересным в этой игре является ее презентация. Чтобы попасть в любую из игр, придется совершить прогулку по трехмерному миру в стиле **Mario 64**. Все нижеприведенные картинки взяты как раз из этой части игры. Но она будет всего лишь прелюдией к настоящему 32-битному пришествию Соника. В конце года **Sonic Team** предложит покупателям их новый трехмерный проект — «**Project Sonic**», который пока находится под покровом тайны. Будем ждать **E3**.

**Sega AM1** представила перевод своего хита, «**Sky Target**», с игрового автомата. По большому счету, это хорошо










прорисованный **Panzer Dragoon** на современных истребителях. Игра поступит в продажу уже весной, так что, возможно, скоро мы ей уделим больше внимания.



**Sega AM3** показала наполовину законченную полигонную драку **Last Bronx**, о которой мы уже писали в преды-



дущих номерах. За время ее разработки она претерпела некоторые изменения, так что сегодня она производит впечатление не только одной из лучших драк на **Saturn**, но и одной из самых жестоких драк на приставках в целом. В прошлом номере мы опубликовали недостаточно качественные снимки, так что в этот раз мы исправляем свою ошибку

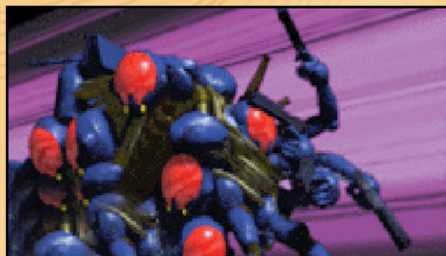
**Sega AM Annex**, отделившаяся от **AM3**, представила свое своеобразное продолжение **Sega Rally**, игру **Sega Touring Car**. Ее переводом с игрового ав-



томата занимается сам создатель, так что стоит ожидать к новому году появление в продаже самой реалистичной за всю ис-



торию **Sega** гонки. Кроме того, было заявлено, что она будет поддерживать использование модема для режима игры вдвоем. И напоследок в отдельном павильоне был представлен совместный проект **Sega**, **Hudsonsoft**, **WARP** и самой модной звукозаписывающей студии Японии, **Avex Trax Virus**. Приключенческая





игра на трех дисках, которая поступит в продажу в августе, обещает побить все рекорды продаж. **Sega** и **WARP** совместно работают над компьютерной графикой, **Hudsonsoft** занимается мультипликацией, а **Avex Trax**, соответственно, готовит музыкальное сопровождение и заглавную песню. На пути этой игры к сердцам западных игроков, правда, стоит одна проблема. Игра, хотя и рассчитана на взрослую аудиторию, вместе с компьютерной графикой использует и рисованную мультипликацию. Но пока игра не закончена, никто не сможет сказать точно, какой западный издатель возьмет на себя риск перевести ее на английский.

**Namco**

Некоторое разочарование вызвал стенд **Namco**. Единственной новой игрой для приставки от **Sony** была вторая часть популярной аркадной стрелялки **Ace Combat**. По сравнению с первой версией, в игре пока изменилась лишь графика и количество миссий, которых в **Ace Combat 2** стало в два раза больше.





Тем не менее, в отсутствии хороших новых леталок на **Playstation** данный продукт, по крайней мере, заполнит собой образовавшуюся нишу. Но до выпуска игры осталось еще немного времени, так что можно надеяться, что финальный продукт будет летать лучше, чем упрощенный, но веселый первый вариант.

**Konami**

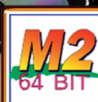
Наконец-то этот знаменитый издатель вернулся к своим истокам и к тем жанрам, которые принесли ему известность. Не забывая о своих отличных спортивных играх, ветеран игровой индустрии снова готов порадовать игроков великолепными играми в жанре **Action**. Для начала посетителям было представлено продолжение хита 80-х годов — **Metal Gear Solid** для **PlayStation**. Не ду-





маю, что кто-то помнит оригинал, выпущенный более десяти лет назад на **NES**, но второй эпизод этой серии обещает стать одной из самых интересных игр конца 1997 года. Все действие игры протекает в полностью трехмерном мире с великолепной степенью детализации. Предположительно вы будете играть роль специального агента, который не столько должен будет перестрелять всех



подряд, сколько не дать себя обнаружить. Ничего более конкретного сказано не было, но мы будем следить за развитием этого проекта. Вторым сюрпризом от **Konami** стала 64-битная версия еще одной классической игры — **Castelvania 64**, или **Dracula 3D** для **Nintendo 64**. И



хотя самой игры в действии пока представлено не было, видеоклип, показывающий потенциал этого проекта, порадовал многих. **Castelvania 64**, которая может появиться в продаже уже в конце этого года, возможно, составит хорошую конкуренцию аналогичной по концепции и по виду **Action-RPG** от **Nintendo**, **Zelda 64**.

**Capcom**

К большому сожалению, официальные представители этого издательства еще раз подтвердили информацию, что их долгожданный «**Resident Evil 2**» не



поступит в продажу ранее первого квартала 1998 года. Создатели игры были недовольны тем, что у них получилось, и они обещали начать все заново. Но что конкретно изменится в формуле **RE**, пока непонятно. На стенде снова крутили все тот же рекламный ролик, который был впервые показан около полугода назад. Официально заявлено только то, что это произведение, которое поступит в продажу на **Sony PlayStation** и **Sega Saturn**, будет иметь более совершенный сюжет и вообще будет походить на хороший фильм ужасов на двух дисках. Тем временем, посетители могли поиграть в версию оригинального **RE** для **Sega Saturn**, которая пока ничем не отличается





от оригинала на **PlayStation**. Ее выход намечен на начало лета, так что до этого момента у **Capcom** есть еще шанс что-либо добавить в нее или изменить.

Из полигонных драк это издательство анонсировало перевод своей драки **Street Fighter X** с игровых автоматов,



которая была встречена со смешанными эмоциями. Эта эксклюзивная для **PlayStation** драка станет первой полигонной версией **Street Fighter** для домашних приставок. В настоящее время, правда, она очень походит скорее на клон **Tekken**, чем на классику от **Capcom**, но до выхода игры в свет все еще может измениться.

Почти все остальные игры, представленные на стенде этой компании, были в одном стиле: двухмерные файтинги на тему **Street Fighter 2**. И хотя **Capcom** их делает лучше всех, описывать одну и ту же игру, но под разными именами, уже просто надоело.

**Square**

Самым приятным сюрпризом на стенде **Square** стала стратегическая игра в реальном времени, смешанная с симулятором боевых роботов «**Front Mission Alternative**». В ней вам предстоит принять участие в боевых действиях на территории Африки в 21 веке. Вся «фишка» игры состоит в том, что игрокам одновременно придется командовать целым отрядом этих боевых машин, причем в полном **3D**. Отряд, который состоит обычно

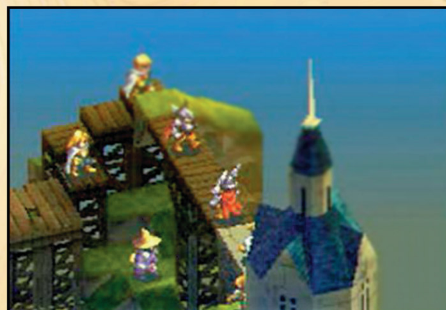


из трех роботов, также можно будет разбить и на отдельные единицы. По мере прохождения игры можно будет совершенствовать боевые единицы и покупать новые. Уп-



равление ресурсами также будет входить в задачу играющего. Все действие протекает в полном **3D**, причем все полигонные объекты можно будет стереть с лица земли. В общем, тот факт, что такая крупная и уважаемая компания, как **Square**, не боится снова и снова выходить за рамки общепринятых норм, просто радует глаз.

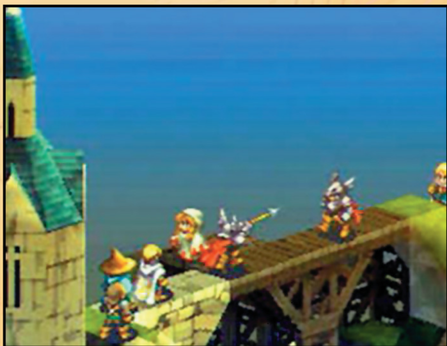
Кроме очередной презентации новой полигонной драки **Tobal 2**, **Square** не забыла представить и свои традицион-







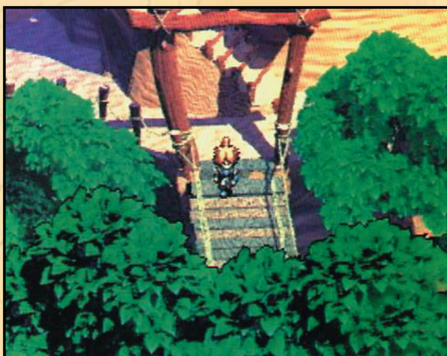

ные продукты. Во-первых, это новая пошаговая стратегия, во вселенной **Final Fantasy** — **Final Fantasy Tactics**. В этой игре снова были продемонстрированы возможности **PlayStation** оперировать трехмерными объектами в реальном времени. К



сожалению, шансы перевода этой игры на английский пока очень малы, но мы обещаем вернуться к этой игре вновь по другой причине. По слухам, все видеозаставки в ней были созданы командой российских разработчиков, чье имя пока мы оставим в тайне.

И напоследок на стенде была представлена очередная классическая **RPG** от **Square** — **Sa Ga Frontier**. В отличие от





**Final Fantasy 7**, все обьекты в игре рисованные, но и здесь ее создатели обещали воспользоваться всеми спецэффектами, на которые способна приставка от **Sony**.



**Sony**

Команда разработчиков игры **Jumping Flash!** представила на суд публики свой новый проект — игру по мотивам самого известного на Западе японского мультипликационного фильма «**Ghost in The Shell**». Это произведение под тем





же названием будет представлять собой довольно необычную трехмерную стрелялку от третьего лица. В ней вам предстоит управлять неким крабообразным средством передвижения по нескольким гигантским трехмерным уровням. Графически к игре было трудно придраться, все в ней было солидно и красиво. Тем не менее, сама она лишь отдаленно напоминала нашумевший в свое время фильм. Но многие в России его вообще ни разу не видели, так что, это никого у нас не расстроит. Стоит отметить, что выпуском в свет этого проекта за пределами Японии, возможно, не будет заниматься сама **Sony**. В любом случае, ее выход намечен на это лето, так что ждать этой интересной стрелялки осталось совсем недолго.

**Enix**

После скандального сообщения, что самая популярная в Японии серия **RPG** «**Dragon Quest**» не появится на 64-битной игровой приставке от **Nintendo**, а продолжит свою жизнь на **PlayStation**, **Enix** заметно поправил свое финансовое положение, но не покинул полностью своего давнего партнера. Их новая игра **Yuke Yuke Trouble Makers** для **Nintendo 64** привлекла огромное внимание со стороны посетителей. Несмотря на то, что она всего лишь является двухмерной игрой, но теперь в трехмер-






ном мире (как **Nights**, **Crash Bandicoot** и **Pandemonium**), ее разработкой занимаются настоящие эксперты в этой области — «**Treasure**». Стоит напомнить, что на их счету скопилось немало классических двухмерок в жанре **Action**, таких как оригинальная **Contra** и **Castelvania** для **Super Nintendo**, **Gunstar Heroes** и **Alien Soldier** для **MegaDrive**, а также **Guardian Heroes** для **Sega Saturn**. Последняя, кстати, была признана лучшей двухмерной игрой прошлого года. И **Trouble Makers** продолжает эту традицию, представляя игрокам пусть и псевдотрехмерную, но поражающую своим качеством игру в стиле **Gunstar Heroes** и **Contra**. Пусть это и не то произведение, ради которого покупалась **Nintendo 64**, но фанаты жанра будут в восторге.

**GD-Net**

Недавно образованный альянс из 12 ведущих молодых компаний-разработчиков, отпочковавшихся от крупных издательств (**Sega**, **Enix**, **Square**, **Hudsonsoft**) представил свою продукцию для приставки от **Sega**.

**GameArts**, локомотив всего проекта, представил почти законченную версию своей долгожданной **RPG** — **Grandia**, о которой мы уже писали в на-

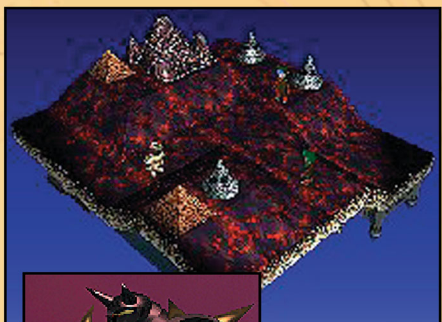


шем журнале. Ее выход был перенесен на конец лета, так как теперь планируется выпустить ее не на одном, а на двух дисках. Но уже сейчас это произведение вы-



зывает гигантский ажиотаж среди владельцев **Saturn**, сравнимый только с ажиотажем вокруг **Final Fantasy 7** для **PlayStation**.

**Quintet**, бывший разработчик игр для **Enix**, на чьем счету такие хиты, как **Illusion of Gaia** и **ActRaiser**, представил трехмерную стратегическую игру «**Solo Crisis**», в которой будет происходить на-



стоящая магическая война между силами рая и ада. Игроки смогут, естественно, выбрать подходящую им сторону и решить судьбу мира.

Другие именитые участники этой компании также не подкачали и представили еще несколько игр для **Saturn**. Но так как никто пока не выразил желания переводить их на английский язык, о них мы пока писать не будем.

**Tecmo**. Долгое время находившаяся в тени успехов конкурентов, компания **Tecmo** в прошлом году лицензировала у **Sega** технологию производства игровых автоматов для создания своей собственной трехмерной драки. Результат этого сотрудничества превзошел все ожидания. Игра получилась не только визуально привлекательной, но и по-своему революционной. И теперь **Tecmo**, в соответствии с соглашением, пришлось проработать над переводом этой игры на **Saturn**. **Dead or Alive**, которая выйдет в свет в третьем квартале 1997 года, обещает стать одной из самых интересных копий **Virtua Fighter 2** для домашних приставок. Вместе с основной игрой в традициях **Tobal**'а на **PlayStation**, на диске можно будет найти также и небольшую приключенческую игру и много других секретов.



Кроме продукции крупных компаний на выставке было представлено и немало многообещающих проектов от менее известных (по крайней мере на Западе) издателей.

Одной из самых интересных игр стала гонка «**Runabout**» для **PlayStation** от



независимого издателя **Climax**, ранее работавшего только с платформами от **Sega**. Точнее, это не совсем гонка, а нечто среднее между **Destruction Derby**, **Ridge Racer** и некоторыми сегментами **Die Hard Trilogy**. Идея игры проста: проехать из точки **A** в точку **B** за определенное время. Но все действие игры происходит не на кольцевой трассе, а в большом городе. Поэтому маршрут вам придется выбирать самим. В трех городах, которые можно найти в игре, как в реальной жизни по улицам ходят пешеходы, а по дорогам вместе с вами ездят машины. В определенных местах города, естественно, возникают пробки, а полиция не дает игрокам расслабиться. В общем, все мешают вам доехать до места. Графически игра выглядит прилично, однако пока не ясно, кто займется переводом этой игры на английский, так как все предыдущие их произведения на Западе выпускала **Sega**.

Еще одним потенциальным хитом, но уже для **Nintendo 64**, порадовало издательство **Imagineer**. Их игра, которая на поверхности напоминает **Sega Rally**, **Multiplayer Racing** смогла привлечь к себе особое внимание благодаря отлично продуманному игровому процессу вместе с интересным графическим решением. Например, все трассы в игре имеют разветвления. Выбрав одно из них, вы должны быть уверены, что настройка вашей машины соответствует покрытию дороги и прочим условиям езды. И именно этот аспект игры особенно привлек всеобщее внимание. Поменять или улучшить в машине можно будет практически все. Такой подход к гонкам гарантирует, что скучать за игрой вам не придется очень долго.



**Takara**, которая в последние годы полностью покинула американский и европейские рынки, ко всеобщему удивлению, представила на суд публики не очередной **Toshinden** для **PlayStation**, а клон **Soul Edge** для **Sega Saturn**. Игра под названием **D-Xird** практически один





к одному копировала классику от **Namco**, однако вместе с этим ее создатели немного взяли и из других игр этого жанра. Точно известно, что арены в игре будут наполовину огорожены, однако ожидать серьезного файтинга от этой игры не стоит. Тем не менее, анимация персонажей, да и сам игровой процесс были на голову выше, чем в предыдущих драках от **Takara**.



# СЕКРЕТЫ & КОДЫ

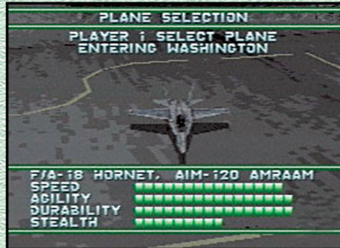



## Independence Day

**Коды уровней**

Войдите меню опций и выберите уровень сложности **normal**. Затем, без вставленной карточки памяти выберите опцию **load game** и введите следующие коды:

**Washington DBKMO**
**New York GBKMX**
**Paris LLSMX**
**Moscow NL9MX**
**Tokyo R39NF**
**Oahu T59MX**
**Las Vegas Z99MZ**
**Mothership 399MH**




## Die Hard Trilogy

Нажмите на паузу и введите следующие комбинации, зажав кнопку **R2**

**Die Hard 1**

⇨, ⇧, ⇩, □ = режим **God**
⇨, □, ⇩,○ = 50 гранат и 5 пуль
⇨, □, □, **D** = режим толстяков
⇩, □, △, ⇩ = Враги после смерти подлетают в воздух
⇦,○, ⇩, □ = Координаты
десять раз △, ⇨⇨⇨⇨ = Режим скелетов
⇩,○,○, ⇩, △,⇩ = глупый режим
⇨, ⇧, ⇩, ⇩, □, ⇨ = Бесконечное ружье

**Die Hard 2**

⇨, ⇧, ⇩, □ = Редактор уровней (нужно выбрать эту опцию для режима God)
⇩, □, △ , ⇩ = режим скелетов
⇨, □, ⇦,○, △, ⇩ = много патронов

**Die Hard 3**

⇦, △, ⇨, ⇩ = режим толстяков
⇨, □, ⇦, △, ✕, □, ⇩ = машина парит в воздухе
⇩, ⇧, ⇦, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦,⇦ = все становится плоским
⇦,⇩,⇦,⇦, □, ⇩ = Замедленный режим
○, ⇨, **D**, □, △, ⇦ = Камера парит очень высоко
○, ⇩, ⇩, □, ⇨ = очень медленный режим
○,○, □, □, ⇩, ⇩, ✕,✕= 999 ускорений
⇦,○, ⇧, ⇩, □, ⇨ = Бесконечные жизни




**Редактор уровней**

Во время игры нажмите паузу и введите: ⇨, ⇧, ⇩, □. Нажмите паузу снова и выберите **'use editor option'**. Придется немного потрудиться, но теперь у вас имеется возможность изменить в игре практически все.




## MechWarrior 2

Все коды вводятся на экране ввода паролей.
Все уровни: **T, <, X , O, /, A, X , A, <, =**
Дополнительная броня: **T, O, X , 0, /, A, X , >, T, U**
Большие роботы: **#, 0, X , 0, /, A, >, >, 0**
Больше разновидностей роботов: **T, #, X , O, /, A, X , >, T, U**
Невидимость: **#, #, X , 0, /, A, >, <, U, Z**
Прыжки (**Jumpjets**): **#, Y, X , 0, /, A, >, Y, 0, L**
Автоматический выбор скорости: **#AXO/A4YYA**
Дополнительные роботы: **T#XO/AX<<<**
Дополнительные **Heat Sinks**: **#XXO/A4>Y+**





## Dark Forces

Меню отладки:
Во время игры введите по порядку: ⇦,○, ✕, ⇨,○, ✕, ⇩,○,✕
Опция **pogo** позволит вам добраться до тех мест, которые расположены слишком высоко.
Пропуск уровня:
В меню отладки включите опцию **game won**. Выйдите из меню и нажмите на паузу. Появится следующее меню:
Последний уровень:
В окне ввода паролей введите: **RT2W121V7J**





## NHL Faceoff 97

Для того, чтобы получить суперигроков в свою команду, выберите режим создания игроков и введите одно из следующих имен: **Chris Whaley**, **Peter Dille**, **Craig Ostrander**, **Craig Broadbooks**, **Raja Altenhoff**, **Tom Braski**, **Josh Hassin**, **Tawn Kramer**, **Jody Kelsey**, **Alan Scales**, **Kelly Ryan**.
Для их характеристик выберите следующие значения:
Номер - 1.
Позиция - **F**
Вес - 150
Остальное — без изменений



## Crusader: No Remorse

**Коды уровней**

В окне ввода паролей введите:
уровень 2: **FWQP**
уровень 3: **PLRQ**
уровень 4: **SZNF**
уровень 5: **TD5S**
уровень 6: **J1BT**
уровень 7: **K2CV**
уровень 8: **N3DW**





уровень 9: **M4FX**
уровень 10: **X5GZ**
уровень 11: **C6HO**
уровень 12: **D7J1**
уровень 13: **F8K2**
уровень 14: **FGL3**
уровень 15: **JFM4**

## Need For Speed 2

Быстрое ускорение.
В меню ввода паролей введите: **POWRUP**
Больше видов на гонку.
В главном меню начните гонку и зажмите **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ✕, △, □, ○.
Отпустите их только после начала самой гонки. Теперь у вас есть целых 9 видов на происходящее.
Дополнительная машина: введите следующий код в окне ввода паролей, и вы получите **Ford Indigo**: **LILZIP**
Дополнительная трасса: **SHOTME**





## Disruptor

**Коды уровней**

Введите следующие коды в окне ввода паролей:
Уровень 1: **STXOOTXXOSXS**
Уровень 2: **XTOOSXTOTXTT**
Уровень 3: **TXT SOOXOXTSS**
Уровень 4: **XOTOSXXXOOOT**
Уровень 5: **TXOOXXSOOXTX**
Уровень 6: **OOXTTOSXXTST**
Уровень 7: **OSTXTOXOXTXX**
Уровень 8: **SXOOXXXOOTOO**
Уровень 9: **XOOXSXTOSTTS**
Уровень 10: **OTXXOOXXTOSO**
Уровень 11:**OSTOXTXTOXOS**
Уровень 12: **XXXOOTOXOSXO**

**Коды**

Во время игры нажмите **select**. Затем введите следующую комбинацию для разных результатов:
Бесконечное здоровье: **L1**, △, ✕, ✕, ○, ✕, △, □, □.
Полное вооружение: **L1**, ✕, □, △, △, ✕, ○, △, ✕







## Re Loaded

Нажмите на паузу и зажмите на 10 секунд **L1 + L2**. В это время наберите следующую комбинацию клавиш для различных целей:
Дополнительное вооружение: △,⇦,⇦,⇦,○, △, ⇩
После этого вы можете пополнять свое вооружение, когда захотите, стоит только нажать на паузу и выбрать опцию ammo.
Восстановление здоровья: ⇩ ,⇨ ,⇦ , △, ⇨⇩
нажмите на паузу во время игры и выберите опцию **Health**.
Пропуск уровня: ⇦, △, ✕, ⇨,○, △, ⇩
Увеличение мощности оружия: ⇦, ⇧, ✕,○
Нажмите на паузу и выберите соответствующую опцию.

Играть за **Fwank**
В меню выбора персонажа выберите Mamma и нажмите: **L1**,○, **R1**, ⇩, ⇩, **R1**,○, **L1**, **L1**
Над **Sister Magpie** появится красный шарик. Выберите ее, и на ее месте окажется **Fwank**.



# СЕКРЕТЫ & КОДЫ




## Andretti Racing



**Машины другого цвета.**
Начните новую гонку и выберите опцию **Begin Career**. На экране регистрации введите следующие пароли:
**Go Bears** (для автомобилей)
**Go Bruins** (для Формулы 1)

## Command and Conquer

**Открыть всю карту.**
Во время игры нажмите:
⇧, ⇩, ⇨, ⇦, **A**, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, **A**

**Дополнительные $5000.**
⇨, ⇦, **A,B,C,Z,Y,X**, ⇨, ⇦

**Лазер.**
Если у вас имеется **Orca VTOL**(вертолет), то после ввода этого кода его ракеты сменятся на лазер.
**X,Y,Z**, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, **X**

**Новые постройки.**
Для этого у вас уже должна быть электростанция и бараки. Этот код можно вводить много раз, так же, как и код с деньгами.
**Y, A, B, B, A**, ⇩, **A,B ,B, A**, ⇩, ⇧ **(YABBA DABBA DU).**

**Visceroid.**
**C**, ⇨, **A, Z, Y, B**, ⇧, **B, B, A (CRAZY BUBBA).**
После ввода кода у вас будет построен химический комбинат, который может производить **Visceroid**.

**Ядерная бомба.**
**A, B, C**, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, **A**
Этот код нужно вводить быстро, после чего вам скажут о готовности ядерных ракет. Зайдите в соответствующее меню и выберите их.



**Ионная пушка.**
**A, B, C**, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, **B**
Так же, как и ядерная бомба.

**Воздушная атака.**
**A, B, C**, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, **C**
То же, что и выше, только нужно выбрать из меню **"Air Strike"**.

## Alien Trilogy

**Коды.**
Бесконечное оружие: **F1LLMYPOCK1TS**
Любой уровень: **FLYT0XX** (замените **XX** номером уровня)
Все оружие: **F1SH1NGFORGVNS**
Невидимость: **FVNKYG1BB0N**

## Loaded

**Меню отладки.**
Нажмите на паузу во время игры и выберите опцию регулировки громкости музыки.
Нажмите одновременно кнопки **L, R, Z, B, X** и **C**. После этого нажмите **b**, и вас выбросит в меню отладки.





## Worldwide Soccer 97

**Специальные движения.**



**Back Flick**:
Во время бега нажмите ⇩, ⇧, а затем **B**
**Отход вбок:**
Во время бега быстро нажмите дважды ⇦ или ⇨.

**Rainbow Kick**:
⇦, влево по диагонали, ⇩, вправо по диагонали, ⇨ **+ B**

## Manx TT Superbike

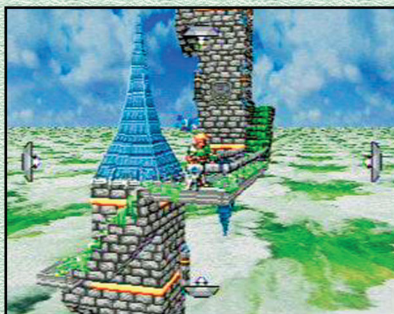



**Черный гонщик.**
Выберите режим **Arcade**. Во время выбора коробки передач нажмите:
⇦, ⇦, ⇨, ⇨, **Z, Y.**
**Супербайки.**
На экране главного меню одновременно нажмите **X, Y, Z, L** и **R**.
Если все сделано верно, вы услышите возглас: **"go!"**. Зайдите в режим **Saturn**, и в вашем распоряжении окажутся все самые мощные мотоциклы.




## Dark Savior

**Все параллельные истории.**



Чтобы пройти все параллельные истории, нужно за определенное время добраться до капитанской кабины в начале игры.

**Первая параллель**: Можно исследовать весь корабль, ни о чем не заботясь.

**Вторая параллель**: нужно дойти до кабины за 3:30 - 4:30.

**Третья параллель**: Нужно дойти до кабины быстрее, чем за 3:30.

**Четвертая параллель**: Начинается после третьей.



**Пятая параллель**: нужно дойти до кабины за 3:30 - 4:30, но проиграть боссу.

**Режим драки для двух игроков.**

После завершения пятой параллели становится возможным драться друг против друга.

**Как добраться до кабины за 3:30.**



В комнате, где по кругу перемещаются на транспортерах ящики, вместо того, чтобы на них запрыгнуть, переместите одинокий ящик на полу с его места.

Вам откроется потайной ход. Далее от вас потребуется умение управлять персонажем, чтобы провести серию рискованных прыжков.

## Hard Core 4x4

**Черный грузовик.**

Нажмите на паузу во время игры и введите: **B, ⇦, A, C, C, A, ⇨.** Вернитесь в игру, и у вас будет черный супергрузовик.




**Ездить на танке.**

Начните гонку на уровне WarZone. Нажмите на паузу и введите:

**A, B, ⇨, A, C, A, ⇩, A, B, ⇨** и вернитесь в игру

**Дополнительный вид.**

Нажмите на паузу и введите:

**⇨, A, ⇦, ⇦, Y, ⇩, ⇧, ⇦, ⇦.**

Вернитесь в игру, и вид на происходящее сменится на самый дальний.




## Die Hard Arcade (Dynamite Deka)




**Спецприемы и комбы.**
**P** - удар рукой
**K** - удар ногой
**J** - прыжок
Бег - вперед, зажать ⇧
**Общие спецприемы:**
**Vertical Back Kick: P, P, P, K**
**Jumping Back Spinning Kick: P, P, P, P, K**
**Stun Palm**: зажать **P**, отпустить
**Back Flip Kick**: зажать **K**, отпустить
**Tackle**: бег, **P**
**Dragon Uppercut**: **P+J**
**Dashing Elbow**: **P+J** (на крестовине нажав ⇧ или ⇩)
**Спецприемы после захвата:**
**Shove Over: K, K, K**
**German Suplex: P, P, K, K, K**
**Giant Swing: P, K, P**
**Mad Dog: K, P, K**
Арест: (противник стоит к вам спиной) **+P**
Бросок через плечо: (противник стоит к вам спиной) **+ K**
**Pile Driver: K, P, P, P, P, K**
**High Charging Elbow: P, P, P**




**Frankensteiner: J, P**
**Launch Kick: J, K**
**Атаки в прыжке:**
**Shoulder Slam: J, ⇩ + P**
**Knee Slam: J, ⇩ + K**
**Double Jump Back Kick: Зажать (⇧ или ⇩) K+J**
**Spinning Attack: P+K+J**
**Double Hammer Fist: J, Зажать P**
**Jump Kick: J + K**
**Drill Kick/Flip Kick: J, зажать K**
**Спецприемы с огнестрельным оружием:**
Стрелять: **P**
Присесть и стрелять: **⇩ + P**
Удар ногой: **K**
стрелять по диагонали вниз: **J, P**
развернуть и выстрелить: (зайти за спину противника) **+ P**
**Dragon Gun Uppercut**: **P + J**
Бросок с пистолетом: после захвата **P, P**
Бросок с ружьем: после захвата **K, K**
**Double Kick Head Smash**: (только с автоматом) **K, K, P**
**Double Sweep Uppercut**: (только с автоматом) зажать **⇩, K, K, P**
**Turnaround Swing**(Только с противотанковым ружьем и ракетницей):
зайти за спину противника **+P** или **K**




**Спецприемы с предметами:**
**Triple Spin High: P, P, P**
**Down, Up, Crosswise: K, K, K**
**Crossbar Rising/Jab: ⇩ + P**
**Low Sweep: ⇩ + K**
**Pole Vault: Бег + K**
**Joust Attack: Бег + P**
**Dragon Pole Upper: P + J**
**Jump Forward Sweep**: два раза ⇧ или ⇩, **K**
**Спецприемы с холодным оружием:**
**Jab: P**
**Slash: K**
**Triple Poke: P, P, P**
**Low Triple Slash: K, K, K**
**Low Slice: ⇩ + K**
**Super Drop: J, ⇩ + P**
**Dragon Axe Upper: P+J**



# RE-LOADED

Самые страшные преступники вновь вернулись! Вернулись, чтобы принести в мир еще больше разрушения, пробираясь с новым оружием в руках по постоянно меняющимся ландшафтам залитых кровью миров.






-20% Предъявив этот купон, Вы получите скидку на **RE-LOADED** для Sony PlayStation -20%

Только в магазинах Game Land

1. с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд т/ц "Новый Колизей". Game Land
2. ул. Новый Арбат, д. 15. Станция метро "Арбатская"
3. ул. Арбат (Старый), 21. Станция метро "Арбатская"
4. С.-Петербург, Невский пр-кт, 135







Interplay

## Blast Corps (Blast Dozer)




**Машина-призрак.**
На уровне, где вы попадаете на гоночную трассу, после завершения определенного условиями количества кругов вернитесь в гонку, но уже на другом средстве передвижения. Теперь вместе с вами по трассе будет ездить машина-призрак. Она будет повторять все, что вы сделали в прошлый раз.

**Непроизвольный взрыв.**
Попросту подьедьте близко к любому обьекту, который нужно взорвать, и попытайтесь покинуть транспорт, нажав кнопку **Z**. Если все будет хорошо, водитель не сможет вылезти из машины. Продолжайте держать нажатой кнопку **Z**, и обьект сам по себе взорвется.



Важно помнить, что нужно обязательно сделать так, чтобы водитель не смог выбраться из машины, так что, сначала потренируйтесь и изучите ситуацию досконально. Лучше всего для этого использовать грузовик, либо проделывать это в тех местах, где больше всего нагромождено обьектов.

**Призовой уровень: Shuttle Island.**
Нужно уничтожить целый город, чтобы дать космическому кораблю успешно приземлиться. Для этого вам понадобится **Thunderfist**. В самом начале уровня поезжайте направо и продолжайте ехать по периметру домов слева.
Поверните налево и поезжайте прямо, пока не доедете до домов, окруженных динамитом. Взорвите первый, и внутри вы найдете **Thunderfist**.

**Призовой уровень: Луна.**
После успешного спасения **Шаттла** вас отправят в космос.
На Луне за шесть минут вам придется уничтожить ряд построек. Единственным средством уничтожения будет **Backlash** .Приготовьтесь к меньшей силе гравитации.

**Быстрый старт.**
В начале призового уровня сразу после зеленого сигнала нажмите на газ. Вы получите быстрый старт, как в **Mario Kart**.




**Дополнительные планеты.**
Чтобы попасть на дополнительные планеты, вы должны закончить каждый уровень в игре с отличным результатом.

## J-League Perfect Striker



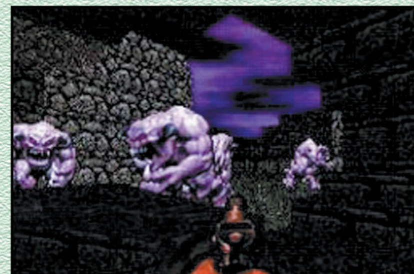


**Большие головы.**
На экране главного меню введите следующий код:
**ВК, ВК, НК, НК, ЛК, ПК, ЛК, ПК, В, А**. Затем зажмите **Z** и нажмите старт.

**Дополнительные команды.**
Введите на экране главного меню следующий код:
⇧, **L**, ⇧, **L**, ⇩, **L**, ⇩, **L**, ⇩, **R**, ⇨, **R**, ⇦, **R**, ⇨, **R**, **B**, **A**. Зажмите **Z** и нажмите **Start**.
То же самое можно получить, победив в режиме **League**.

## Doom 64

**Суперкод.**
С помощью этого кода все игроки получат режим **God**, станут доступны все уровни, все оружие, все вооружение, все карты и 100% здоровья.
Введите **?TJL BDFW BFGV JVVB**
Зайдите в режим **Features** в главном меню и выберите, что хотите.



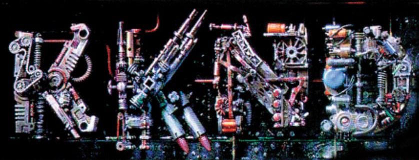
**Коды уровней.**
Ниже приведены коды уровней с первого по восьмой на самом трудном уровне сложности:
**The Terraformer: CB92 NBPL SYL? JO27**
**Main Engineering: BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z**
**Holding Area: CYCC MGPK X47G TS2B**
**Tech Center: CF3? PG6D S12Z PFKB**
**Alpha Quadrant: BXRO TH1F 52GG 7W?B**
**Research Lab: BBXW HLGS XB8F 4RKB**
**Final Outpost: FVV9 FL55 QGFV DWJB**
**Even Simpler: FFLB MQ6C VV1C PF1B**

**Послания игрокам от разработчиков.**
После того, как вы погибнете, подождите около 30 секунд, и на экране появится одно из посланий разработчиков.





Ходневич Вячеслав



# ЕСЛИ НА ВОЙНЕ НЕТ ПРАВИЛ, ТО ИХ НАДО ПРИДУМАТЬ...

полное прохождение за уцелевших

*Сразу хочу оговориться - описанная ниже тактика прохождения уровней не является единственно правильной. Весьма вероятно наличие нескольких сценариев развития для каждого уровня, причем не похожих друг на друга.*

*Все миссии (за исключением первых четырех) я проходил по нескольким вариантам развития, и описал в этой статье наиболее оптимальные с моей точки зрения.*

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

**1**. Поскольку основа вашей экономики - нефть, никогда не следует экономить на строительстве нефтеперерабатывающей станции (далее Энергостанция). Для быстрого развития вашей базы и войск необходимо иметь 2-3 станции, расположенные в непосредственной близости от буровой вышки.

**2**. На уровнях, где уже возможно дальнейшее развитие ваших строений, сначала всегда развивайте Заставу до 2-го уровня. Это даст вам возможность постройки эффективных оборонительных сооружений, и, что также немаловажно, вы сможете отслеживать по карте перемещение своих войск и войск противника.

**3**. Не рекомендуется начинать одновременно несколько дорогостоящих процедур (строительство зданий, апгрейд, постройка оборонительных сооружений, производство дорогих юнитов), поскольку это значительно снизит скорость выполнения. Лучше делать это поэтапно, по мере необходимости. (Но если у вас вдруг «завалялось» несколько тысяч кредиток, этот совет можно проигнорировать).

**4**. Не следует предпринимать дальних разведвылазок в начале уровня, поскольку это практически всегда заканчивается массовой атакой противника, что, как правило, крайне болезненно.

**5**. Так как экономика противника - это та же нефть, а запасов нефти у него всегда больше, нет смысла громить сооружения мутантов, пока их буровые и энергостанции работают на полную мощь. Сначала разрушьте экономическую основу, а уж затем и все остальное.

**6**. Во время обороны среди ваших юнитов всегда находятся отчаянные головы, которые лезут вперед под пули врага. Не забывайте периодически возвращать их на место, иначе всех ваших перещелкают по одиночке более организованные юниты противника.

**7**. При построении линии обороны не забывайте учитывать дальность стрельбы юнитов, располагая более дальнобойных позади.

**8**. Компьютер всегда пробует несколько направлений ударов по вашим укреплениям, выбирая наиболее уязвимое место вашей обороны. Поэтому пренебрежительное отношение к тылам может закончиться достаточно плачевно.

**9**. В этой игре самый короткий, на первый взгляд, путь к победе, как правило, далеко не самый удачный. Залог успеха - в правильном и многоплановом планировании всех ваших действий и направлений основных ударов.

## 1 THE NEXT GENERATION



На этом уровне вы получаете общие представления о способе управления вашими войсками в этой игре. Поэтому никаких серьезных сложностей здесь нет.

Создайте из данных изначально юнитов две группы - мобильную и пехотную(выделив необходимых юнитов, нажмите Ctrl - 1…9) - и двигайтесь к южному проходу в скалах.

Успешное прохождение заключается в уничтожении мелких групп противника в разных участках карты и в правильной организации атак. Поскольку защита у джипа и мотоциклистов выше, чем у пехоты, мобильную группу лучше выпускать вперед, чтобы она принимала весь огонь на себя, давая возможность пехоте вести огонь с безопасного расстояния.

Уничтожив появившихся юнитов противника, следуйте на восток к разрушенной бензоколонке. Далее вернитесь к проходу, по которому поднялись, - там появится еще одна группа. Потом спускайтесь в овраг; группы противника находятся в центральной, восточной и западной частях. Затем опять поднимитесь к дороге и перед мостом уничтожьте последних юнитов противника.

MISSION COMPLETE

## 2 BUILD AN OUTPOST




На этом уровне вы познакомитесь с основным источником доходов в игре - Энергостанцией и буровой вышкой, обеспечивающую добычу нефти из месторождений.

Задача миссии заключается в нахождении месторождения, установки буровой вышки, постройка Энергостанции и переработка нефти на сумму 5000 кредиток.

Тактика успешного прохождения этой миссии заключается в правильной организации защиты вашей буровой вышки и базы.

Месторождение нефти находится в точке 1. Сразу отправляйте туда передвижную станцию и всех юнитов, за исключением одного, двух пехотинцев, которые могут понадобиться в случае прорыва отдельных юнитов противника через вашу основную линию обороны. Далее сразу начинайте постройку Энергостанции (одной будет более чем достаточно). Своих юнитов разделите на три группы и расположите в точках 2, 3 и 4. Поскольку компьютер будет направлять своих юнитов на уничтожение вашей буровой и Заставы по направлениям, указанным красными стрелками, такое расположение войск позволит уничтожать их во время движения, что не даст возможность им вести прицельный огонь.

Для окончания миссии достаточно продержаться три ходки вашего танкера.

MISSION COMPLETE

## 3 WITHSTAND THE RAIDING PARTY

Разведка обнаружила скопление вражеских войск недалеко от созданной на прошлом уровне базы. Ваша задача заключается в обороне и дальнейшем развитии своей базы.

Отправляйте ваши войска к буровой вышке и расположите их аналогично вышеописанному уровню. Сразу начинайте производство спецназовцев (SWATов), и параллельно с этим строительство завода для производства техники (далее - Завод). Не начинайте строить Энергостанцию до окончания строительства, поскольку ваши финансовые ресурсы ограничены. Произведенных спецназовцев отправляйте в точку 4, так как именно там в начале миссии будут наибольшие потери.

Построив Завод, начинайте производство джипов и строительство второй Энергостанции.

Выдержав первые 3 - 4 атаки противника, которые будут происходить поочередно по направлениям А и В, можно считать, что вы на полпути к успешному завершению миссии.

Поскольку по направлению А противник будет атаковать двумя тяжелыми джипами, в точке 2 необходимо перед пехотой поставить 3-4 джипа, чтобы они перегородили проход и не дали джипам противника подавить ее.

Для окончания миссии можно просто спокойно держать оборону, так как юниты противника сами прибегут по очереди на верную смерть, а можно совершить несколько вылазок в юго-западную и северо-западную часть карты, и уничтожить их там.

MISSION COMPLETE

## 4 RESCUE THE SCOUT




В этой миссии вам предстоит найти и вернуть на базу некоего Скотта (он толи обладает какой-то важной информацией, то ли просто ценный товарищ), который застрял где-то на полдороге и оказался в окружении противника.

Для вызволения Скотта, который находится в северо-западном углу карты, за рекой, вам дается команда из 8-и спецназовцев, 2-х мотоциклистов, 2-х джипов и 2-х вездеходов, с которыми вы встречаетесь впервые в игре и которые обладают крайне полезной способностью безжалостно давить пехоту противника, что очень поможет вам в этой миссии.

Выполнить миссию можно двумя способами:

**1**. Собрать всех ваших юнитов в одну команду и прорываться наверх к мосту вдоль восточной дороги, затем послать мотоциклистов за Скоттом, а оставшимися силами держать оборону на середине моста (это исключит окружение и уменьшит потери). Когда Скотт будет найден, объединить его в группу с пехотой и двигаться вниз к точке, где вы начали миссию, прикрывая их с двух сторон группами из уцелевшей техники.

При быстром и четком выполнении вышеописанного вы понесете минимальные потери, что является плюсом, но при возвращении обратно большая вероятность потери Скотта, что является минусом, так как приводит к появлению на экране неприятной надписи "МИССИЯ НЕ ВЫПОЛНЕНА"

**2**. Разделить юнитов на три группы - пехотную и две мобильные - и по очереди уничтожать группы противника, которые находятся приблизительно в местах указанных красными точками, неторопливо продвигаясь к северной стороне карты. (Некоторое количество юнитов противника появится с южной стороны карты, в основном, пехота).

В этом варианте необходима правильная организация атак; нужно прикрывать пехоту от джипов мутантов и по возможности уничтожать их пехоту колесами ваших вездеходов.

Потери будут очень большие (у меня, как правило, доживало 3-4 пехотинца) - это минус. Но возвращение с найденным Скоттом будет безопасным - это плюс.

Не забудьте, что миссия будет выполнена только при возвращении всех уцелевших юнитов в точку, обозначенную крестом.

MISSION COMPLETE

## 5 TOLL GATE

Это одна из первых сложных миссий в игре, где вам необходимо построить свою базу и уничтожить базу мутантов.( На некоторых пиратских копиях, сделанных с тестовой версии игры, на этом уровне уже появлялась возможность развития своих строений и постройки пулеметных вышек. Поэтому тактика прохождения там другая . Также на этих версиях мной были замечены и другие отличия на последующих уровнях, о которых далее я не буду упоминать.)

С первого взгляда кажется, что разворачивать базу выгоднее всего в том месте, где вы начинаете игру, но я советую не торопиться и построить базу в точке 1, которая находится восточнее места начала миссии. На перемещение юнитов и передвижной базы уйдет некоторое время, но вы сможете создать компактную базу в непосредственной близости от богатого месторождения нефти, и будет достаточно одной буровой вышки и двух Энергостанций, расположенных поблизости с двух сторон. В противном случае вам понадобятся две буровые и три Энергостанции, а также вам не удастся поставить Энергостанции в непосредственной близости от вышки, так как они перегородят брод и будут затруднять движение техники.

Такое расположение также упростит защиту от скорпионов и джипов мутантов, которые находятся в северной части карты и при рекомендуемом варианте будут атаковать вашу базу через восточный проход между скалами, где с ними несложно справиться, поставив 3-4 вездехода и несколько пехотинцев. Остальных юнитов расположите южнее базы, перекрыв ущелье, со стороны которого будут направлены основные удары противника.

Сначала постройте Энергостанции и завод, на котором сразу запускайте неограниченное производство вездеходов, которые будут вашей основной ударной силой, и располагайте их в ряд поперек уще-

льа по мере производства. Также для организации защиты на начальном этапе миссии необходимо производить спецназовцев, ставя их позади основного ряда вездеходов.

Если вы организуете защиту правильно, то количество производимой техники будет превышать количество уничтожаемой, что позволит достаточно быстро накопить силы для первого удара по заводу, производящему скорпионов, являющихся основной проблемой для защитников вашей базы и нефтяной вышки мутантов, которые расположены в юго-восточном углу карты. Для этого сформируйте группу из 6-10 вездеходов и направляйте их туда.

Сначала уничтожьте пулеметные вышки, затем нефтяную вышку, а потом завод и остальные сооружения. Обязательно оставьте эту группу в этом месте, так как противник попытается восстановить завод и пару раз пошлет туда передвижную буровую вышку.

Если эта часть миссии прошла успешно, силы мутантов ослабеют, и атаки на вашу базу будут чисто номинальными (забегут пара тройка ошалелых юнитов, да и бесславно погибнут). Теперь можно громить и основную базу. Создайте две группы по 8-10 вездеходов и двигайтесь на юго-запад. Для начала уничтожьте пару пулеметных вышек в ущелье, затем одну группу направьте на нефтяную вышку, разрушив которую вы окончательно подорвете экономику мутантов, что превратит уничтожение остальных строений в приятное времяпрепровождение.



MISSION COMPLETE

## 6 EXTERMINATE THE VILLAGE



Задача миссии - диверсионная операция по нахождению и уничтожению четырех нефтяных вышек и базы мутантов. Карта большая, а сил у вас немного, поэтому залог успеха в правильном выборе направления поисков и организации атаки.

Для начала объедините ваших огнеметчиков в одну группу и берегите их, как зеницу ока. Также старайтесь не подставлять ваши вездеходы, вооруженные огнеметами. И те, и другие идеально подходят для уничтожения зданий, но достаточно уязвимы в ближнем бою, поскольку обладают малым радиусом поражения, а также имеют дурную привычку поджигать заодно и своих, попавших в зону огня.

Вышки и база мутантов находятся в северо-западном углу карты, поэтому кратчайший путь пролегает по западному ущелью. Действовать необходимо быстро и четко.

В арьергард высылайте спецназовцев и моторизованные части, уничтожая группы противника и пулеметные вышки на пути к основной цели. Обнаружив базу, пошлите по одному огнеметчику к каждой вышке, а вездеходами с огнеметами уничтожайте строения. В центре базы есть еще одна пулеметная вышка, уничтожить которую лучше всего остатками арьергарда. После тотального уничтожения быстро возвращайтесь к исходной точке, по дороге обороняясь от прибежавших юнитов мутантов.

Как и в 4-ой миссии, вам необходимо привести всех уцелевших юнитов в точку, обозначенную крестом.

MISSION COMPLETE




В этой миссии вам поручается провести колонну нефтяных танкеров, состоящую из 6-ти машин, к базе, расположенной в западной части карты. Для успешного выполнения задания необходимо довести как минимум 4 танкера.

Колонна танкеров двигается самостоятельно и не подчиняется вам. Единственное, что вы можете сделать, это посмотреть уровень их технического "здоровья". Но поскольку скорость их передвижения низкая, а двигаться они будут всегда в правильном направлении, не стоит уделять им особого внимания. Главное - правильно и быстро уничтожать нападающих юнитов мутантов.

На этом уровне вы впервые найдете бункер с гигантским роботом, вооруженным лазерными пушками. Он стоит на южной стороне карты рядом с разрушенной угольной шахтой, которая находится примерно на середине дороги.

Как вы уже догадались, успех миссии обусловлен правильным выбором тактики конвоирования. Вам необходимо разделить ваших юнитов на три группы. В первую лучше включить 3 вездехода и 1 джип. Во вторую - все остальные моторизованные части, а в третью - оставшихся гранатометчиков.

Первую группу высылайте вперед. Вторую всегда старайтесь держать приблизительно в середине колонны, а третьей прикрывайте хвост колонны (на первой половине дороги они практически не понадобятся, но дальше очень пригодятся). Такая организация позволит вам успешно обороняться на протяжении всего пути следования.

Когда ваша первая группа достигнет разрушенной шахты, сразу посылайте ее к проходу в скалах на южной стороне дороги. Один вездеход пошлите к Бункеру (он расположен чуть западнее подъема), а остальным прикажите атаковать группу мутантов, которая там находится. Как только робот будет активизирован, сразу посылайте его и вездеход к конвою, поскольку именно в этом месте произойдет нападение основных сил мутантов с северной стороны (в основном, это будет пехота, которую выгоднее подавить колесами уцелевших вездеходов). Далее робота с остатками моторизованных частей посылайте вперед, а гранатометчиками уничтожьте группу мотоциклистов, которые нападут на хвост колонны.

MISSION COMPLETE




## 8 BACK TO THE BEACH

Это одна из сложных миссий игры, где вам предстоит развить свою базу, имея изначально только Заставу, передвижную буровую установку и несколько единиц юнитов, и полностью разгромить базу мутантов.

С самого начала пошлите буровую и примерно половину юнитов на север от Заставы к нефтяному месторождению. Вторую половину юнитов оставьте западнее Заставы, примерно там, где они стоят, поскольку первая серьезная атака начнется именно с западной стороны.

Одновременно с этим начинайте постройку Завода северо-западнее Заставы и трех Энергостанций рядом с вышкой ( но так, чтобы они не перекрывали подходы друг к другу). Начальных финансовых запасов на это должно хватить. После завершения строительства Завода и Энергостанций начинайте неограниченное производство вездеходов и спецназовцев, а также сразу начинайте строительство Исследовательского центра, а в дальнейшем - развитие Заставы.

Основные атаки мутантов в начале миссии будут проходить с северной стороны, поэтому там необходимо держать свои основные силы, располагая их на линии между скалами и утесом. С западной стороны вас будут несколько раз атаковать немногочисленные группы пехоты, с которыми рациональней расправиться при помощи колес вездеходов.

После первого уровня развития Заставы поставьте одну пулеметную вышку между западными скалами и утесом (ближе к утесу, но

так, чтобы он не перекрывал зону обстрела) и начните дальнейшее развитие, по окончании которого постройте одну или две ракетные вышки на западном фланге.

Запасов нефти в первом месторождении должно вам хватить на развитие до 2-го уровня Заставы и до 3-го уровня Завода, а также обеспечить количество юнитов для удара по северным коммуникациям мутантов.

Далее можно действовать по двум схемам:

**1**. Все силы северного фланга бросить на уничтожение картечной пушки мутантов, параллельно с этим подтянуть силы с западного фланга, оставив там несколько единиц по проходу в центральных скалах, и отжать противника за его буровую, не уничтожая ее. В итоге вы получите в свое распоряжение вышку мутантов, с которой ваши танкеры смогут качать нефть, и еще одно месторождение нефти, где сразу нужно установить еще одну вышку.

**2**. Уничтожить все строения мутантов, подведя войска по аналогичной первому варианту схеме, но уничтожить буровую и затем, отступив к среднему месторождению, закрепиться там, периодически отстреливая передвижную буровую мутантов, которую они будут посылать к западному месторождению.

Главным недостатком первого варианта является то , что компьютер попытается вернуть контроль над захваченной вышкой, атакуя всеми своими юнитами, и вам придется несладко, если ваших сил недостаточно. Но взамен вы получите сразу два достаточно богатых месторождения и, построив еще одну Энергостанцию и пару дополнительных танкеров, обеспечите быстрое производство войск.

Второй вариант более безопасный, так как атаки противника не будут такими массовыми и начнутся только после уничтожения очередной передвижной буровой, что даст вам временные передышки. А в дальнейшем, поднакопив силенок, можно будет захватить это месторождение, поставив свою буровую.

После завершения этого этапа можно приступать к решающему штурму. Для этого вам понадобятся две группы юнитов. Первой атакуйте по северному флангу (главная цель - картечное орудие), а второй - в обход центральных скал с южной стороны, которой сначала уничтожьте пулеметную вышку, а затем буровую, находящуюся у восточного края карты. При наличии достаточного количества сил это будет несложно.

MISSION COMPLETE



Цель - спасти и вернуть на базу похищенного генерала восставших. Для выполнения вам даются 9 диверсантов, 2 вездехода и джип.

Сначала найдите два Бункера, которые находятся в западной и восточной частях карты (в западном бункере находится паукообразный робот, вооруженный лазерным орудием, а в восточном - клад на сумму 1000 кредиток), и вашу Заставу, расположенную в северо-восточном углу карты.

После этого постройте Энергостанцию и направьте танкер качать нефть из вышки мутантов, находящейся за восточным мостом, предварительно уничтожив охраняющую его пушку мутантов.

Далее зашлите по 3 диверсанта в Энергостанцию, расположенную поблизости от вышки, Загон и Кузнецу, которые находятся западнее. Взорвав их, они добавят их стоимость к вашим финансам. Передвижение ваших диверсантов прикрывайте роботом, стараясь не подставлять его, ведя огонь на расстоянии, превышающем дальность выстрелов юнитов мутантов.

На полученные деньги постройте Завод и начинайте производство вездеходов, параллельно с этим уничтожив роботом постройку в центре базы мутантов, где и находится плененный генерал.

После освобождения генерала разрушьте сначала энергостанцию противника, а затем остальные здания и буровую вышку. Оставшиеся картечные пушки уничтожьте, атакуя с трех сторон группами вездеходов и роботом.

Для окончания миссии не забудьте разрушить буровую вышку, услугами которой вы любезно пользовались

MISSION COMPLETE




На этой миссии вам необходимо полностью уничтожить Логово мутантов, находящееся в северо-западной части карты, предварительно построив и развив свою базу.

В распоряжении противника находятся три практически полных месторождения нефти, а те месторождения, которыми сможете воспользоваться вы, не дадут экономического перевеса. Поэтому цель номер один - буровые вышки мутантов.

Залог успеха - в правильном выборе места постройки базы и быстрых, четко спланированных атаках несколькими группами ваших войск.

Как и в пятой миссии, развертывание Заставы поблизости от того места, где вы начинаете игру, является далеко не лучшим. На первый взгляд кажущееся удачным расположение нефтяных месторождений таит в себе две роковые опасности:

**1.** Вы вынуждены будете построить базу в достаточно узком месте, что приведет впоследствии к постоянным "пробкам" и заторам на пути следования вашей техники и танкеров, а также потерям драгоценного времени.

**2.** Оборону придется держать по двум направлениям, поскольку компьютер будет атаковать попеременно в лобовую и в обход через южный проход в скалах.

Все вышеперечисленное будет способствовать неминуемому поражению, причем в достаточно короткий срок.

Поэтому базу лучше построить в восточной зоне карты, совершив предварительно небольшой марш-бросок в точку 1, во время которого прикрывайте вашу медлительную передвижную заставу от немногочисленных набегов мутантов. Также старайтесь не подставлять под огонь танки Анаконда, которые в дальнейшем вам очень пригодятся.

Прибыв на место, постарайтесь расположить Заставу таким образом, чтобы иметь возможность в дальнейшем построить одну Энергостанцию на другом берегу реки. После возведения Заставы стройте две Энергостанции в непосредственной близости от нефтяного пятна, Завод и Исследовательский центр. Для начала вам вполне хватит этих построек и одного месторождения.

Начальные атаки мутантов будут происходить по направлению, указанному красной стрелкой (вдоль центрального утеса), поэтому с этой стороны необходимо выстроить основную линию обороны. Если ваши Анаконды уцелели, прикройте их вездеходами с переднего фланга, а сзади располагайте пехоту, которая будет отстреливать прорвавшихся юнитов. Параллельно с обороной развивайте свои Заставу и Завод, после чего начинайте производство 8-9 вездеходов с огнеметами, которые будут вашей основной разрушающей группой, и танков. Также будет необходимо построить одну-две ракетные установки на линии основной обороны и пулеметную вышку около Энергостанций, для отстрела юнитов мутантов, решивших пострелять сверху по вашим строениям, и не повредит произвести разведку мотоциклистом вдоль реки до моста.

С северо-восточной стороны достаточно долгое время вас не будут беспокоить, за исключением 1-2 шестиногих волков, для борьбы с которыми хватит пары мотоциклистов и пехотинцев. Но в дальнейшем мутанты попробуют прорваться по восточной скале, поэтому впоследствии перекройте спуск на востоке перед нефтяным месторождением.

Как уже говорилось выше, целью номер один являются буровые вышки мутантов. Начинать лучше всего с северной. Но прежде обязательно создайте три атакующие группы. В первой должно быть как минимум 6 вездеходов с огнеметами (у них "великолепные" отношения с зданиями

мутантов, не надо их нарушать). Вторая группа смешанная - 3-4 обычных вездехода и примерно столько же танков. Эти будут обеспечивать безопасность первых, отвлекая внимание противника и атакуя оборонительные сооружения. И третью лучше укомплектовать 8-10 танками ( А. Македонский называл нечто подобное засадным полком).

Важно помнить, что основную атаку надо начинать не раньше попытки мутантов прорваться по восточной скале после неудач на вашей основной линии обороны, и дождавшись, пока компьютер отведет свои войска с северной части карты. После этого сразу посылайте первую и вторую группу в точку 2 через северо-восточный мост, а третью - в точку 3 тем же путем.

Сначала сожгите вышку. Потом второй группой атакуйте картечную пушку. Если уничтожение вышки противник может проигнорировать, то нападение на оборонительные сооружения он уже не стерпит. Но вам именно это и нужно. Убедитесь, что мутанты атакуют своими основными силами, и атакуйте Загон и Логово третьей группой в обход по центральным скалам, одновременно подтягивая большинство ваших юнитов с линии обороны в точку 4, и атакуйте буровую вышку и слонов, которые находятся там , а первую группу посылайте на уничтожение буровой в северо-западном ущелье.

Если это получилось, вы практически победили. Мутанты дезорганизованы и не способны оказать достойного сопротивления, даже если и превосходили ваши войска численно.

К этому моменту у меня, как правило, кончалась нефть на всех трех месторождениях, поэтому промедление с основной атакой буквально "смерти подобно", но и спешить тоже чревато неприятностями. Если вы четко организовали начальную оборону и заранее начали комплектовать ударные группы, количества юнитов будет вполне достаточно для претворения в жизнь вышеописанного. Но если ваша атака захлебнулась, второго шанса у вас наверняка не будет по причине отсутствия нефти в ближайших месторождениях. Из чего следует, что главное угадать момент начала главного удара. Но на то вы и стратег, а если нет то чего тогда играете в KKND?

MISSION COMPLETE




Больше чем уверен, что первое ваше ощущение от начала этого уровня было шокирующее. Вдруг приполз красненький танчик с лазерной пушечкой и покрошил все ваши войска в капусту. Угадал?...(а ведь разведка именно об этом и предупреждала).

Как вы уже догадались, на этом уровне присутствует бункер с оружием прошлого, который и необходимо найти первым. Если не получится, можете смело начинать уровень сначала, т.к. у вас нет ни единого шанса.

Для начала необходимо совершить марш-бросок группой из 2-3 мотоциклистов точно по прямой на север, где и находится бункер. Параллельно с этим двигайте остальные подразделения на север вдоль западной границы карты. Но помните, главное - как можно быстрее найти бункер, поэтому некоторая задержка с развертыванием базы вполне допустима.

После активизации танка направьте его и уцелевших мотоциклистов на запад от бункера и подводите передвижную заставу в точку 1, развернув которую, стройте две Энергостанции поблизости от месторождения и Завод. Со строительством других сооружений лучше повременить, так как вам необходимо сначала создать сильную линию обороны.

Поскольку база мутантов находится на севере, основные атаки будут происходить по западной дороге, и вашу линию обороны необходимо установить по горизонтали около деревьев, которые великолепно прикроют ваш фланг и исключат обходные маневры противника, а с восточной стороны вам помогут воронки, непроходимые для юнитов. С южной стороны будет достаточно нескольких пехотинцев, так как какие-либо боевые действия там маловероятны.

Оберегайте танк как зеницу ока, прикрывая его с фронта вездеходами, поскольку только при его помощи вы сможете выстоять перед атаками крабов и жуков, которых у мутантов достаточное количество ( не забывайте про пункт 5 общих правил ), и успеть развить свою базу до возможности производить танки "Анаконда" и передвижные ракетницы. (Построив оборону так, как показано на картинке, ваши юниты смогут уничтожать танкеры противника, движущиеся к восточному месторождению, изначально подрывая экономику противника и ослабляя тем самым его атаки.)

После создания 7-10 вездеходов начинайте строительство исследовательского центра и еще одной Энергостанции южнее Заставы, а также производство буровой, которую надо установить на южном месторождении.

Всю производимую технику и пехоту бросайте на северную линию обороны, а после развития Заставы поставьте около деревьев ракетную установку.

Развив Завод до 2-го уровня, произведите пару танкеров и пошлите их качать нефть с буровой мутантов, которая находится восточнее вашей базы, а также несколько вездеходов или танков с пехотой для отстрела танкеров мутантов и случайных юнитов, которые периодически будут забегать, чтобы разобраться, куда это пропадают их танкеры. Впоследствии компьютер предпримет несколько попыток отбить буровую, так что не оставляйте это место надолго без внимания.

Имея в распоряжении три буровых, вы достаточно быстро разовьете свои войска до необходимого количества, при этом успешно отбивая атаки противника. Но если вдруг этой нефти будет недостаточно, выдвинете вашу основную линию обороны к северным домам и установите буровую на близлежащем пятне (оно полно под завязку).

Дальнейшие действия, я думаю, вам понятны. Двигайтесь вперед и крушите все на своем пути, злорадствуя от беспомощности противника справиться с вашими армадами.

MISSION COMPLETE




Цель миссии состоит в отлавливании и уничтожении некоего вождя мутантов, который свалился на ваше командование как снег на голову и сидит точно по прямой на юг от того места, где вы начнете уровень. Но помните, как пелось в одной песенке: "...Нормальные герои всегда идут в обход...". Так давайте воспользуемся этим мудрым советом и двинем юнитов на восток, тем более что неподалеку есть еще одна группа, с которой необходимо воссоединиться, предварительно уничтожив десяток пехотинцев мутантов, прибежавших небольшими группами с севера по дороге.

Здесь вы впервые сталкиваетесь со снайперами, которые по своей сути очень напоминают великолепную Таню из RED ALERTа, то есть стреляют далеко, но видят не очень хорошо и поэтому нуждаются в постоянном контроле, куда и по кому стрелять. Правда, по мере приобретения опыта зрение улучшается, и контроль можно будет немного ослабить. Пройдя вдоль северной границы карты, спускаемся вниз и, перестреляв небольшую группу мутантов, находим вторую часть вашего отряда. Далее организуйте две группы: одну из снайперов вторую - из гранатометчиков. Первая будет ударной, поскольку, получив статус ветеранов после первых же стычек, снайпера очень быстро уничтожают присутствующих юнитов мутантов. Вторую держите в резерве, так как против подвижных мишеней гранатометчики малоэффективны, а вот здания разрушать у них получается получше.

Затем двигайтесь вдоль западной границы, уничтожив по пути два джипа и скорпиона. Главное - избежать массового нападения и перестрелять всех поодиночке, что по сути и является основной тактикой данной миссии. Следующая цель - буровая у южной границы и пара скорпионов там же. Потом поднимайтесь на центральные скалы и, пройдя по юго-западной границе, сверху уничтожьте вторую буровую и расположенных рядом противников. Вторую группу во время этих действий держите у подьема на центральные скалы. Дальше снайперами расстреляйте джип и нескольких пехотинцев, которые стоят примерно посередине центральных скал, и джип, находящийся на севере, за скалами.

Теперь спускайтесь вниз на юг и издалека разрушьте снайперами пулеметную вышку, которая охраняет подъем к логову мутантов. Дальше по отработанной схеме аккуратно по одному уничтожьте всех пехотинцев, гуляющих поблизости, а также еще одну пулеметную вышку. Если не будете забегать далеко на север, находящиеся там мутанты проигнорируют бардак, который вы учинили, и не будут вас беспокоить. А вам только это и нужно. Обоими группами разрушьте Логово, после чего расстреляйте и самого вождя, который оттуда выбежит.

Если все сделаете правильно, закончите миссию без потерь, за что, правда, ничего не получите.

MISSION COMPLETE




Задача этой миссии - удержать контроль над мостами через реку, которые изначально охраняются ракетной установкой и пулеметной вышкой каждый, имея в распоряжении два танка и два техника в начале игры.

Весело, не правда ли?..

Но все не так плохо, как может показаться. С самого начала сразу отправляйте по одному механику на ремонт ракетных вышек, поскольку атака уже началась, и по одному танку к каждому мосту. Затем сделайте еще 5-6 механиков, так как в начале игры вся надежда только на ракетницы. Далее по знакомой схеме - пару Энергостанций, еще одну буровую на месторождение рядом с восточным мостом, исследовательский центр и побольше вездеходов (пехота на этом этапе уже малоэффективна, поскольку у мутантов уже достаточно много жуков, выстрелы которых обладают большой зоной поражения и расправляются с "царицей полей" играючи).

Главные атаки противника будут направлены через восточный мост, поэтому основную линию обороны надо выстраивать именно там. Но про западный мост также не стоит забывать. Держите там 3-4 единицы (если ракетница уцелела) и по мере роста вашего войска увеличивайте эту группу.

Оберегайте ракетную вышку у восточного моста как зеницу ока до тех пор, пока не разовьете Заставу до второго уровня, после чего соорудите еще одну.

Вы еще живы?... Великолепно, теперь можно и передохнуть, занявшись вплотную вашей базой. После развития Завода до второго уровня произведите пару танкеров и поставьте еще буровую у западного моста. Теперь продолжайте развитие Заставы и Завода до 4-го уровня каждый, после чего у вас появятся скорострельные танки (Завод) и авиация (Застава), которая бросает маленькие бомбочки на головы мутантов, после чего последние отправляются в достаточно большом количестве и

дружным строем к праотцам (а может, и подальше, история об этом умалчивает). Но поскольку бомбочки только осколочные, зданиям и оборонительным укреплениям они вреда наносят немного.

Пока вы будете заняты развитием базы, противник попробует пару раз прорваться по западному мосту, спасовав перед вашей обороной у восточного, так что будьте бдительны.

После появления авиации сразу начинайте подготовку 2-3 бомбардировщиков, до окончания которых смелых действий по освоению противоположного берега предпринимать не следует. Заодно и поднакопите силенок для главного удара, поскольку база мутантов укреплена серьезно.

Почувствовав паузу в атаках мутантов и имея в распоряжении бомбардировщики, переведите восточную группу на другой берег и произведите разведку парой мотоциклистов. Видите толпу в северно-восточной части карты...? Быстрее, все бомбардировщики в воздух, а затем наземными войсками крушите тех, кто уцелел ( при точном ударе их будет немного), и оборонительные сооружения, обходя их с двух сторон вокруг деревьев. Параллельно с этим западной группой уничтожьте пару картечных пушек и буровую за западным мостом и подводите ее на подмогу основной группе. Пока будет кипеть сражение на основной базе, пошлите 3-4 юнита в северо-западную часть карты, где стоит еще одна буровая мутантов, которая не охраняется.

Не забывайте посылать производимых юнитов на подмогу сражающимся. Про оборону мостов уже можно забыть, мутантам не до этого.

MISSION COMPLETE




Шутки в сторону, господа, поскольку, на мой взгляд, вы добрались до самой сложной миссии этой игры.

Задача проста до безобразия. Всего лишь продержаться полчаса компьютерного времени до подхода «основных сил», имея в распоряжении безумно малое количество войск да три беднейших месторождения на огромном расстоянии от Заставы (голову бы оторвал тому, кто начал строительство этой базы), а на противоположной стороне огромное количество скорпионов, слонов, жуков, крабов и разномастной пехоты.

Здесь все будет зависеть от вашего опыта, если таковой появился, и скорости перемещения по карте.

К сожалению, я затрудняюсь определить какой-либо оптимальный путь по прохождению этой миссии, поскольку практически всегда возникали новые нюансы, описывать которые не позволяет объем журнала, и приходилось действовать по обстановке. Поэтому ограничусь лишь несколькими советами и замеченными закономерностями.

**1.** Как всегда стройте сразу две-три дополнительные Энергостанции (см. карту)

**2.** Основную линию обороны организовывайте у существующей изначально вышки, послав туда ракетницы и танки, а развив Заставу, поставьте пару вышек с техниками поблизости.

**3.** Вторая по значимости линия обороны будет в точке 2. Там вы подвергнетесь в основном атакам скорпионов и жуков, так что пехота в этом месте малоэффективна. В дальнейшем расположите там Буровую, укрепив ее пулеметными вышками и ракетницами с обязательным приложением отряда техников.

**4.** Третья точка обороны будет у северной границы карты, где необходимо поставить вторую буровую в начале игры.

Оборонять это место вполне возможно при помощи данной изначально и произведенной пехоты с поддержкой двумя-тремя вездеходами. Основная проблема - небольшие группы мутантов (скорпион, слон и джип), которые будут периодически появляться из-за северной границы карты и атаковать буровую.

**5.** Залог успеха - в правильной организации движения танкеров и оперативном реагировании на возникающие проблемы, поэтому желательно развить Заставу до 2-го уровня, чтобы иметь возможность оценивать ситуацию по оперативной карте.

**6.** Далее ваших точек обороны соваться не рекомендую, поскольку ни базы, ни энергетических комплексов мутантов вы не найдете, а вот массовую атаку по разведанному направлению накличете, это я гарантирую.

Ну вот пожалуй и все, что могу посоветовать. Удачи!... ( ваше командование пожелает вам того же, ехидно усмехнувшись).

MISSION COMPLETE

## 15_ BESIGED

Итак, вы почти победили. Но мутанты, собрав свои последние силы, напали на ставку вашего командования, и вам предстоит последняя и решающая битва.

С самого начала важно создать надежную круговую оборону вашей базы. Для этого, построив энергостанции и установив буровую на северном месторождении, развивайте Заставу и стройте ракетные установки по периметру обороны (см. карту), подкрепляя их группами механиков. Атаки мутантов будут происходить поочередно по трем направлениям, указанным красными стрелками, поэтому старайтесь не "оголять" ни один из флангов обороны, иначе компьютер тут же воспользуется этим. Поднакопив достаточно сил, установите буровую на месторождении в точке 1, выдвинув туда же южный фланг обороны.

Следующий удар произведите в точку 2, уничтожив картечную пушку и отжав противника к его базе. Затем поставьте на месторождение буровую и перекройте дорогу 5-6 передвижными ракетницами, укрепив их с флангов и с тыла скорострельными танками, а также одновременно с этим перекройте ущелье в точке 3. При правильно организованной защите в точке 2 этот рубеж будет практически не проходим для мутантов, и их основные силы будут атаковать по направлению А. Поэтому на этом этапе у вас будут большие потери на северо-восточном фланге обороны.

Успешно завершив вышеописанное, отбивайте атаки мутантов и не предпринимайте смелых действий до производства 3-4 бомбардировщиков (поскольку штурм северной базы противника без предварительного авиа налета имеет все шансы закончится весьма печально). Если ваших запасов нефти не хватит для создания авиации, установите еще одну буровую в точке 4, предварительно переместив южную и юго-восточную группу ваших войск в точку 5 и построив линию обороны не атакуя близлежащие строения противника.

Получив необходимое количество бомбардировщиков и имея достаточно юнитов произведите массированный авиа удар в точку 6, а затем сразу атакуйте северную базу мутантов северо-западной и западной группами, уничтожив сначала Загон и Логово, а после две буровые.

Закончив разборки с северной базой, подведите свои войска вдоль западной границы карты к южной базе мутантов и уничтожьте ее, атакуя с двух сторон сначала буровые вышки и оборонительные укрепления, а затем и остальные здания.

Ну а теперь можете поудобнее устроится в кресле и посмотреть красочный ролик окончательного разгрома Мутантов.






Сергей ЛЯНГЕ

# X-COM: Apocalypse
## тактические советы

*Я хочу поделиться советами о том, как пройти миссию демо-версии с минимальными потерями. Эта миссия не из легких. В ней вы встретите нескольких* ***anthropod****'ов, которые оказались неплохими солдатами. Они имеют в бою определенную тактику. Например, они используют укрытия, а также отходят от вас на расстояние, недоступное оружию близкого и среднего радиуса действия. В* ***Microprose*** *хорошо поработали над искусственным интеллектом. Также вы встретите небольшое количество* ***Brainsucker****'ов и двух-трех представителей* ***popper****'ов. Ниже приведена тактика, которая была проверена на практике.*




Перегруппируйте первоначальные три отряда в два перед тем, как начать миссию. Группа из трех солдат недостаточно сильна в борьбе против нескольких anthropod'ов. Кроме того, (как и в первом X-Com'е) убедитесь в том, что ваши солдаты сбалансированно снаряжены. В каждой группе у одного из них должна быть аптечка, каждый из бойцов должен иметь либо дымовые гранаты, либо AP-гранаты, наряду с обычным оружием. Важно, чтобы в каждой группе был кто-то со званием, для поддержания дисциплины.

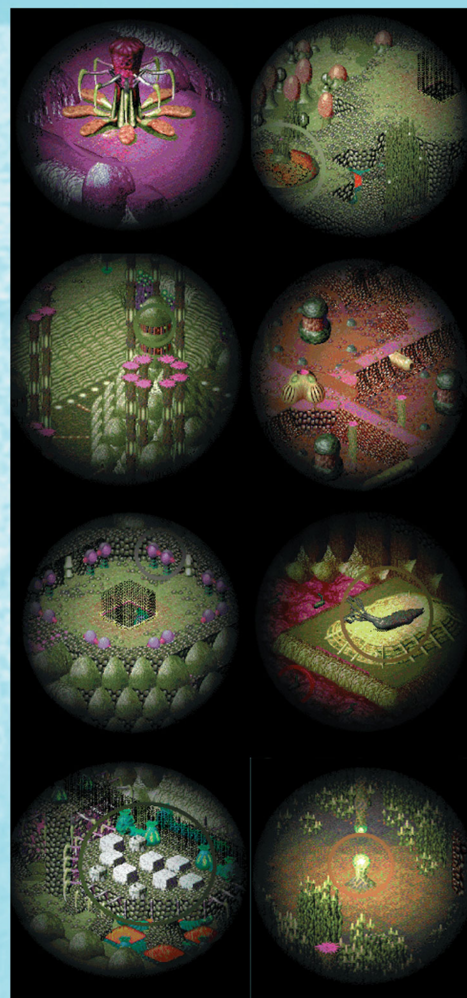
Перемещайте своих солдат очень осторожно, используя прикрытия. Я обнаружил, что если заставить их ползти, после того, как они заметят пришельца, или поставить их спиной к стене, то можно избежать несчастных случаев. Только убедитесь, что за стеной ничего нет, и туда не смогут попасть пришельцы. Если, например, там существует проход или пролом, то popper запросто сможет там взорваться и поранить ваших солдат осколками сквозь стену.

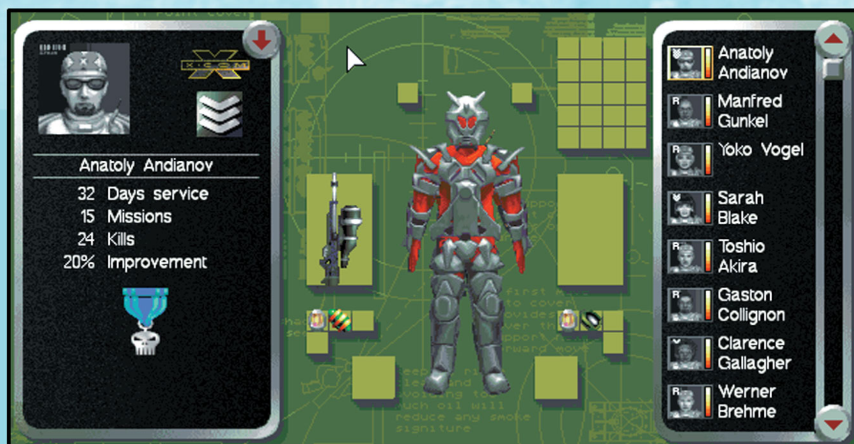
Сбалансированно распределите оружие по уровню дальнобойности среди членов команд. Я экипировал снайперскими лазерными ружьями агентов со званием и держал их в последних рядах из соображений поддержки дисциплины среди остальных членов команды. Как вы сможете заметить, как только высший по званию в команде погибает, либо получает серьезное ранение, вся команда разбегается. Поэтому лучше держать их в последних рядах, экипировав их оружием дальнего радиуса действия.

Используйте две своих команды так, чтобы загнать пришельцев в ловушку между двух огней. Но постарайтесь сделать так, чтобы ваши команды не попадали друг в друга.

Убирайте как можно дальше своих солдат со своей линии огня. Своими собственными руками вы можете нанести значительный урон своим солдатам.

Как только одна из команд натолкнется на anthropod'ов, как можно скорее присылайте им на помощь другую команду.













Я предпочел стрелять прицельным огнем, так как при автоматическом у солдат быстро заканчиваются боеприпасы.

Никогда не группируйте своих солдат у закрытой двери, если только она не ведет за пределы боевой зоны. Если вы это сделаете, то первый же popper, который пройдет через эту дверь, убьет или ранит большинство членов вашей команды до того, как они успеют открыть огонь. Если бы в демке были реагирующие на движение мины, то можно было бы таким образом поставить ловушку. Но не судьба…

Оставляйте время для ответного огня. Если вы не видите пришельцев, передвигайтесь осторожно. У каждого должно оставаться время хотя бы для быстрого выстрела (burst shot), если, конечно, вы не встретились с врагом лицом к лицу. Оставляя солдату возможность применить "Burst shot" для ответного огня, соблюдайте осторожность. Если ваши солдаты находятся близко друг к другу, ваш выстрел может ранить члена вашей команды.

Направив "мышь" на пустой квадрат, вы сможете узнать, сколько у вас останется времени после продвижения в эту точку. Направив "мышку" на врага, вы можете узнать сколько TU имеется у вашего солдата и сколько TU понадобится для выстрела.

Используйте укрытия. Никогда не оставляйте войска в "чистом поле". На словах это звучит просто, но поверьте, от этого очень многое зависит.

Если у вас кончилось время, а перед вами стоит пришелец, используйте дымовую гранату, которая не тратит TU. Если что и может остановить врага, так только это приспособление.

Старайтесь не терять солдат при борьбе с brainsucker'ом. Вы не только лишаетесь члена команды, но и приобретаете нового врага.

Если ваш солдат погиб, не забудьте подобрать его оружие и боеприпасы. Это особенно важно в демке, когда к концу миссии вы можете остаться без боеприпасов.

Чаще используйте бег. Таким образом солдаты передвигаются в два раза быстрее. Вы сами удивитесь, насколько далеко вы можете продвинуть войска. Один мой солдат смог обежать всю комнату, наполненную пришельцами, и выбежать оттуда целым и невредимым.

Подумайте над установкой параметров агрессивности и стрельбы вашего солдата перед тем, как завершить его ход. Правильная установка может спасти ему жизнь.

Вы можете бросить аптечку и боеприпасы своему товарищу. Не бросайте умирать серьезно раненого, только потому, что к нему никто не может подойти. Это становится особенно важным, так как теперь аптечку солдат может использовать только лично на себе.

Гранаты, по сравнению с оригинальным X-Com'ом, достаются почти бесплатно, так что никогда не пренебрегайте их использованием. К тому же, на них не тратится время.

Обращайте внимание на установки движения ваших солдат перед тем, как делать ход. Обидно наблюдать, когда им приходится то приседать, то вставать каждые не-






**Megapol AP Grenade**
Стандартная противопехотная граната с таймером.



**Smoke Grenade**
Стандартная граната со встроенной дымовой шашкой.



**Megapol Plasma Gun**
Самое простое оружие. Легкое и слабое. Стреляет плазмой.



**Megapol Laser Sniper Gun**
Из присутствующих в демоверсии, самое дальнобойное и точное оружие. Обладает самой низкой скорострельностью. Стреляет лазерными импульсами.

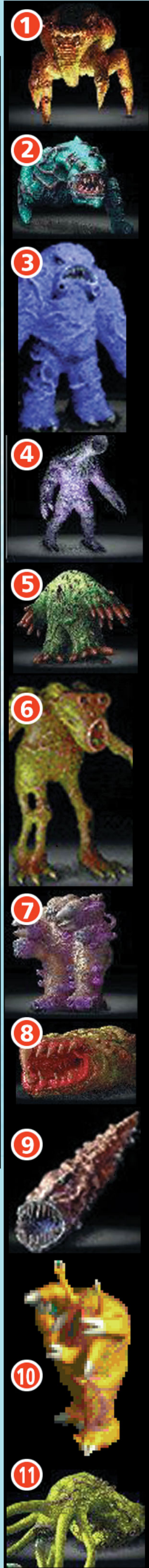


**Marsec M4000 Machine Gun**
Военное автоматическое оружие, стреляющее сгустками энергии. Высоко эффективно на близком расстоянии, при использовании автоматического огня, но недостаточно эффективно на более длинных расстояниях.



**Megapol Autocannon**
Autocannon — большое и тяжелое, но универсальное оружие. Оно может стрелять бронебойными, зажигательными или фугасными патронами. Его лучше всего использовать на среднем расстоянии с зажигательными или фугасными боеприпасами, или при близком расстоянии с бронебойными.

| Тип чужого | Поведение | Уровень опасности | Стратегия истребления |
|---|---|---|---|
| **Brainsucker** 1 **Высасыватель мозга** | Вгрызается в мозг противника и выпускает поры. Человек, подвергшийся подобному нападению данной особи, становится чужим. После пленения тела человека умирает. | Средний | Довольно легко уничтожается |
| **Popper** 2 **Кнопка** | Бомба с лапками. Чем-то похож на картофелину на ногах, которая, увидев жертву, мчится навстречу. Очень тупой, но конкретный. | Высокий | Не позволяйте им приближаться. |
| **Anthropod** 3 **Антропод** | Пехотинец чужих. Устойчив к psi-воздействию, но сам в psi-бое участвовать не может. Жизненный цикл пять дней (чему виной наша Земная атмосфера в Мегаполисе). | Высокий | Ребята эти очень нехорошие. Не надейтесь убить их с первого раза. |
| **Spritter** 4 **Плевун** | Плюет коррозирующей субстанцией. | Средний | Не особо опасны, если вы не позволите им подойти близко. |
| **Psimorph** 5 **Псиморф** | Использует psi-сигналы, чтобы подчинить людей | Очень опасный | Данных нет |
| **Skeletoid** 6 **Скелетоид** | Пехотинец с высоким уровнем интеллекта. Может использовать как оружие, так и предметы. Физически более слабые, чем люди, но очень опасные | Высокий | Данных нет |
| **Megatron** 7 **Мегатрон** | Органический танк. Имеет лучевое оружие и трубки распыляющие жидкую взрывчатку. | Очень высокий | Данных нет |
| **Multiworm** 8 **Мультичервь** | Плюет длинными огненными струями, превращая все в пищу для себя. | Высокий | Данных нет |
| **Hyperworm** 9 **Гиперчервь** | Имеет прочную шкуру и очень быстр. Зубы у него тоже ничего! Фабрика “штамповки” других Чужих. | Очень высокий | Данных нет |
| **Overspawn** 10 | Большой и мощный. Вполне спокойно может разрушать здания и вообще все на своем пути, что ему помогают делать четыре мощные лапы. Один из самый крупных Чужих. | Очень высокий | Выводятся из игры только очень мощным оружием (бронированной техникой) |
| **Queenspawn** 11 | Королева Чужих | Высокий | Данных нет |
| **Grimace** **Гримаса** | Аморфная фиолетовая капля, которая пытается присосаться к голове вашего солдата, чтобы полностью контролировать его мозг. | Средний | Не подпускайте ее ближе выстрела |
| **Dianoga** **Дианога** | Змееподобное создание с глазным яблоком вместо головы. | Средний | Не стреляйте, пока оно не откроет глаз — толка не будет. |
| **Pokey** **Тюрьма** | Гигантский зеленый слизняк | Высокий | Постатрайтесь не дать ему развернуться |







сколько шагов.

Быть может, это происходит только с очень задумчивыми, но иногда вместо одного выделенного солдата в выбранное место направляется весь отряд, что довольно неприятно наблюдать. Надеюсь, что этот глюк будет убран.

Оружие врагов бесполезно, поэтому не тратьте на него время.

Один из солдат экипирован старым добрым motion scanner. Со времен первого X-Com'a он был значительно улучшен. Если ваш солдат с первого шага использовал это приспособление, оно продолжает работать на протяжении всей битвы.

Проверьте таблицу Time Stat и изучите, какие движения даются “бесплатно”.



Пользуйтесь ими.

DESIGNED FOR Intel MMX™

# АКЕЛЛА

представляет автомобильный симулятор НОВОГО поколения

## НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



**УДИВИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ:**
640x480 точек,16 млн. цветов одновременно,при этом все картинки расчитываются в реальном времени со скоростью 32 кадра/сек. (до 60 кадров/сек. при использовании графической карты с 3D ускорителем!)



**НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ:**
Игра по сети,по модему,с использованием прямого соединения. Возможность игры вдвоем на одном компьютере(при этом экран монитора разделен пополам).И наконец коллективная игра в Internet(планируется даже проведение чемпионата мира по 'POD'



**МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
Windows 95,Pentium 100Mhz (рекомендуется Pentium 120Mhz или MMX), 16Mb RAM, 1Mb Video, 2x CD ROM, звуковая карта совместимая с Windows 95.





Планета погибает.На последнем, улетающем с Земли космическом корабле осталось всего одно свободное место.Чтобы занять его Вы должны победить в гонке





POD

Ubi Soft
ENTERTAINMENT






Эксклюзивные права на распространение русской версии 'POD' в России,СНГ,Латвии,Литве и Эстонии принадлежат фирме "АКЕЛЛА".Телефон: (095) 242-0323,факс:(095) 242-8898

Be Afraid...

# CHASM™

The Shadow Zone

## ПРЕДМЕТЫ И ОРУЖИЕ

### 1. БРОНЯ
Лучшее средство для обороны от нежелательных питомцев мира Chasm.





### 3. НЕВИДИМОСТЬ
Нечто очень полезное. Делает вас невидимым на 25%. Ни в коем случае не приближайтесь к монстрам вплотную - увидят.



### 2. ШЛЕМ
В жестоком мире Chasm недостаточно одной черепной коробки, чтобы защитить мозг, поэтому остаться полностью здоровым вам поможет шлем. Очень рекомендуется найти его прежде, чем рваться в бой.

### 4. ДВОЙНОЕ ЗДОРОВЬЕ
«Сила двух сердец» дает 100 дополнительных единиц здоровья.



### 5. ДРОБОВИК
Патроны неограничены. Самое «слабое» оружие в игре.

### 6. СУПЕРДРОБОВИК
Медленно перезаряжается, но обладает очень мощной убойной силой. С близкого расстояния одним выстрелом отправляет к праотцам или, скорее, к прамонстрам сразу двоих выродков.





### 7. ДИСК-ФРЕЗА
В качестве патрон использует приводные, крутящиеся, металлические пластины, которые наверняка «отнимут» у врага конечность, голову и жизнь.

### 8. АРБАЛЕТ

Оружие, стреляющее стрелами. Первая стрела ранит монстра, вторая - мягко, красиво и поэтично вонзается в его гадкое тело.



### 9. ВУЛКАН

Вы - врач, монстр - ваш пациент, а Волкано - единственное средство...



### 10. ГРАНАТОМЕТ

Мощнейшее из огнестрельных оружий.

### 11. ГАРПУН

Теперь вы не врач. О нет! Теперь вы рыбак и вы охотитесь на китов - монстров - в морях мира Chasm.

# ОБИТАТЕЛИ ТЬМЫ



Великан



Монг



Мясник



Динозавр



Фауст



Скелет



Викинг



Боров



Джокер



Скорпион

# КОДЫ

**Для стандартной игры:**

**NEW** - начать новую игру
**RESTART** - начать с начала уровня
**QUIT** - выход в DOS
**CHOJIN** - бессмертие
**AMMO** - максимальное количество пуль для любого оружия
**WEAPON** - предоставляет все оружие играющему
**INVISIBLE** - невидимость на две минуты
**ARMOR** - предоставляет 200% брони
**FULLMAP** - полностью открывает карту на уровне
**KILL** - уничтожает всех монстров на уровне
**REANIMATE** - оживляет всех монстров на уровне
**REVERSE** - меняет местами звуковое сопровождение между правой и левой колонками (правда, зачем оно нужно?)
**DEPTH** - регулирует четкость изображения заднего фона
**SHADOWS** - "качество" тени 3D фигурок
**GO** <#уровня> - выбор любого уровня

**Для игры по сети или по модему:**

**KILLP** - убивает игрока с определенным номером
**KICK** - выход из игры по сети или модему
**NICK NEWNAME** - ввод вашего имени
**NICK** - показывает "текущее" имя
**RESETFRAGS** - возможно только при наличии сервера; аннулируется количество ваших "смертей"



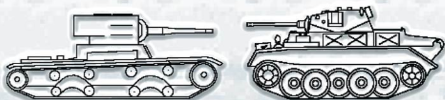
# ПРОТИВОСТОЯНИЕ

## Памятка молодого командира

Специально для «Страны Игр»

*Наконец-то мы выполняем ваши многочисленные просьбы относительно **«Противостояния»**. За помощью мы обратились к разработчикам игры (**«Наши игры»**), и те предоставили нам всю необходимую информацию. Здесь можно найти описания всех юнитов, которые встречаются в самой игре, а также характеристики новых представителей вооруженных сил из **«Опаленного снега»**. Ниже вы найдете советы по тактике прохождения игры. Возможно, вы найдете что-то для себя полезное. Как ни верти, а разработчики лучше всех знают, как выжить в **«Противостоянии»**...*

### Легкие танки



Быстрые и маневренные, эти танки, тем не менее, неплохо вооружены. Они будут достойной поддержкой пехоте, а также сыграют свою роль в качестве разведчиков. Высокая скорость делает их незаменимыми при уничтожении вражеских конвоев или любой другой техники, за которой не угнаться тяжелым танкам.

### Средние танки



Средние танки являются основным видом наступательных войск как советской, так и германской армии. Прочная броня и мощное башенное орудие позволяет такому танку противостоять двум-трем легким танкам противника, однако для борьбы с пехотой они менее эффективны. Также из-за большого веса брони они обладают значительно меньшей по сравнению с легкими танками скоростью. За счет более удачного расположения брони Т-34 лучше защищен от ударов снарядов и в бою один на один обычно одерживает верх над «Пантерой», но полученные им повреждения, скорее всего, окажутся для него фатальными.

### Самоходные орудия



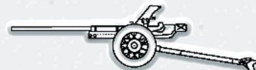
Основное назначение «самоходок» — уничтожение танков противника. Их броня почти в полтора раза массивнее брони среднего танка, а орудие повышенного калибра способно наносить тяжелые повреждения любой вражеской технике. К сожалению, увеличение мощности орудия сделало невозможным его установку в поворотную башню, что сказывается на точности стрельбы. К тому же, при повреждении гусеничных траков самоходка способна вести огонь только в одном направлении, что делает ее легкой мишенью для атак с бортов и тыла. Скорость этих машин также оставляет желать лучшего. Однако, несмотря на вышеперечисленные недостатки, это великолепное оружие наступления и обороны.

### Тяжелые танки



Тяжелые танки являются одним из наиболее грозных противников для любого другого вида боевой техники. Благодаря установке орудия повышенного калибра с большим удлинением ствола тяжелые танки обладают артиллерийской мощью, сравнимой с артиллерийской мощью «самоходок», но при этом имеют возможность поворота башни. Толстая броня на башне и корпусе, а также усиленная защита трансмиссии и ходовой части делают задачу уничтожения тяжелого танка очень и очень непростой. Среди недостатков можно отметить слегка сниженый боезапас по сравнению с теми же «самоходками». Советский ИС-2 имеет более слабое бронирование, чем немецкий T-VI, но вместе с тем и более рациональное размещение брони.

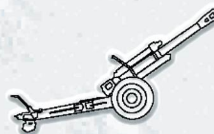
### Противотанковые орудия



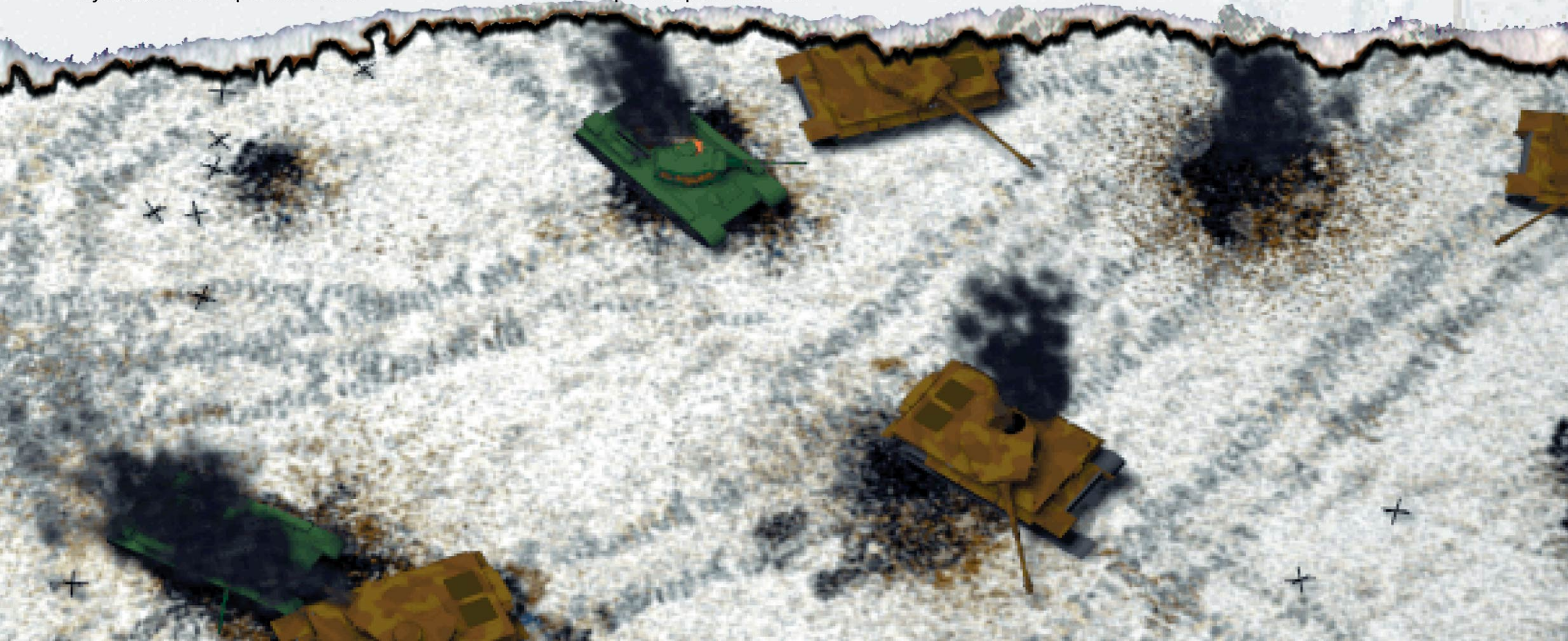


Черезвычайно эффективны против любой техники противника. Удлиненный ствол помогает им стрелять гораздо точнее и дальше танковых орудий. Снаряды обладают большей скоростью, поэтому даже тяжелый танк выводится из строя одним-двумя попаданиями. Недостатком этих орудий является малая скорость разворота, поэтому лучшей тактикой против них является быстрая атака одновременно с нескольких направлений.

### Гаубицы



Эти орудия способны посылать снаряды, несущие огромный объем взрывчатки, по высокой дуге на большие расстояния. В отличие от противотанковых орудий гаубицы ведут огонь не по выбранным отрядам врага, а обстреливают последовательность указанных им точек на местности. Это в совокупности с небольшой скоростью по-

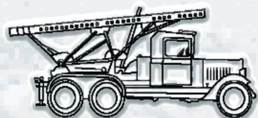


лета снаряда позволяет эффективно использовать их только против неподвижных обьектов, либо больших групп войск. Не забывайте, что эти орудия ведут огонь только по приказу!

### Зенитные орудия



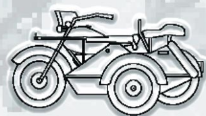
Для защиты от налетов авиации как у Красной армии, так и у немецкой имеются зенитные орудия. Эти орудия имеют калибр, позволяющий им наряду с уничтожением самолетов вести борьбу с наземными боевыми средствами противника, хотя дальность поражения в последнем случае будет значительно меньшей.



### Гвардейский миномет

Самое страшное оружие русских, способное просто сметать противника с лица земли, — это, несомненно, установка для залпового огня «Катюша». Один залп такой установки обрушивает на головы врагов более десятка реактивных снарядов, каждый из которых несет в себе больше смертоносного тротила, чем любой снаряд для любого другого вида оружия. А ведь даже одна «Катюша» способна выполнить несколько таких залпов! К сожалению, это грозное оружие, предназначенное для обстрела далеко расположенного противника, практически беззащитно в ближнем бою. К тому же, при уничтожении установки весь неизрасходованный боекомплект реактивных снарядов взрывается и разлетается, что может привести к гибели боевых частей, расположенных в опасной близости от уничтоженной «Катюши».

### Мотоциклы



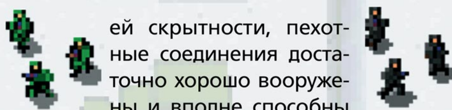
Особую роль в боевых действиях играет способность к стремительному маневрированию. Для проведения операций, связанных с разведкой и уничтожением вражеской техники далеко в тылу у врага как нельзя лучше подходят легкие мотоциклетные части. Каждый мотоцикл имеет на вооружении пулемет, огня которого вполне достаточно, чтобы вывести из строя любую небронированную технику врага, но в то же время защищенность самого мотоцикла и его экипажа не позволяет ему безболезненно для себя атаковать даже легкие танки противника. По скорости мотоциклы превосходят все остальные виды техники (за исключением скоростных советских бронеавтомобилей), что и является их главным и неоспоримым преимуществом.

### Пехота





Самым простым, и в то же время, самым универсальным родом войск является, несомненно, обычная пехота. Это единственное средство, способное проводить скрытную разведку без обнаружения себя противником. В дополнение к сво-



ей скрытности, пехотные соединения достаточно хорошо вооружены и вполне способны воевать даже с вражескими тяжелыми танками. Особую роль придает пехотинцам их способность минировать и взрывать здания, что очень важно при отсутствии или недостатке дальнобойной артиллерии и авиации. Среди недостатков пехоты можно указать их большую уязвимость и малую скорость передвижения, хотя последний недостаток легко преодолеть, погрузив солдат-пехотинцев в армейские грузовики. Кроме грузовиков, на вооружении «Вермахта» находятся бронетранспортеры, которые также способны перевозить пехоту.

### Армейские грузовики

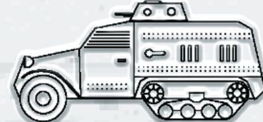






Основным назначением армейских грузовиков, имеющихся на вооружении обеих воюющих сторон, является перевозка личного состава пехотных частей. Как это ни печально, но с появлением у пехотинцев возможности быстро перемещаться они теряют свое преимущество в скрытности. Также необходимо помнить, что на разгрузку и приведение в боевую готовность у перевозимого на грузовике пехотного соединения уходит время, которое во многих ситуациях в бою становится определяющим фактором успеха операции.

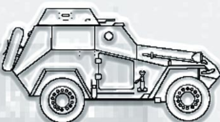
### Бронетранспортер





Бронетранспортеры сочетают в себе много боевых качеств, которые ранее были присущи лишь отдельным разрозненным видам техники. Их броневая мощь сравнима с легкими танками, они способны принимать десант, и в дополнение ко всему, вооружены тяжелым скорострельным пулеметом. Бронетранспортеры вполне могут применяться как для поддержки огнем пехоты, так и для прорывов совместно с мотоциклетными частями, хотя как в первом, так и во втором варианте необходимо следить, чтобы соединения наступали согласованно и не теряли строя из-за различий в скорости передвижения.

### Бронеавтомобиль





Не обладая возможностями по перевозке пехотинцев, броневики, тем не менее, имеют перед бронетранспортерами огромное преимущество в скорости, которое достигается в ущерб бронированию и вооружению. Броневики вполне подходят как средство сопровождения пехоты, а также для разведки боем.

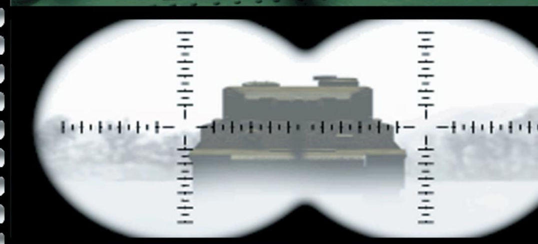
### Легковые автомобили



Не имея никакого вооружения и защиты, легковые автомобили выполняют функцию автотранспорта для высших чинов командова-



























ния. Скорость этих машин также оставляет желать лучшего. Практически, если эти машины попадают в зону огня противника, шансов уцелеть у них остается крайне мало, поэтому если они и появляются на передовой, то уже в самых критических ситуациях, когда другого выхода нет.

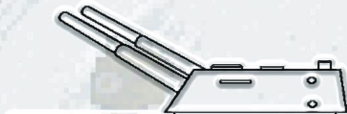
### Сторожевые башни





Сторожевые башни — это стационарные дощатые сооружения, возводимые для обороны важных объектов. На верхней площадке этих башен установлен тяжелый пулемет, который способен поражать цели на весьма большом удалении. Основным недостатком сторожевых башен является, конечно, их неподвижность, поэтому эти башни можно успешно использовать лишь против слабо вооруженного противника.

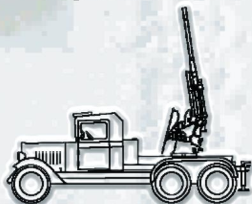
### Береговая артиллерия





Несмотря на то, что орудия береговой обороны проектировались для борьбы с кораблями противника, конструкция их вращающихся башен позволяет им успешно вести огонь и по наземным войскам. Сила взрыва только одного снаряда от такой пушки настолько велика, что способна уничтожить любой вид военной техники, включая тяжелые танки. И хотя скорострельность орудий чрезвычайно мала, она с лихвой окупается их разрушительной мощью. К сожалению, как и вся подобная дальнобойная артиллерия, батареи береговой обороны крайне беззащитны в ближнем бою или при внезапном прорыве врага. Особую опасность таят в себе вражеские пехотинцы, которые способны минировать береговые пушки с помощью мин замедленного действия и против которых эти пушки практически беззащитны без поддержки других родов войск.

### Передвижные зенитные установки

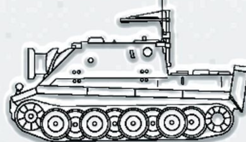






С помощью передвижных зенитных установок можно организовать прекрасную оборону наземных объектов от ударов авиации противника. В отличие от стационарных (неподвижных) «зениток» передвижные могут использоваться для защиты смежных участков, что позволяет создавать хоть и временный, но очень плотный заградительный зенитный огонь именно там, где атака авиации противника была бы очень нежелательна. Передвижные зенитные орудия смонтированы на шасси армейских тяжелых грузовиков, что дает им способность маневрировать. К сожалению, из-за необходимости установки на передвижное шасси, калибр зенитного орудия был уменьшен, что сказалось на радиусе поражения самолетов противника и точности стрельбы, а упрощенная система наводки сделала невозможным использование этих орудий для стрельбы по наземным целям.

### Самоходная установка





В соответствии с принятой военной доктриной, танковая промышленность Великой Германии разрабатывает все новые и новые модели танков, основной задачей которых является восстановление утерянного преимущества на полях танковых сражений. На вооружении «Вермахта» появились новейшие самоходные установки «штурмтигр». Эти колоссы весом 70 тонн хоть и вооружены всего одной пушкой, но калибр этого орудия составляет 380 мм. Скорость передвижения этих установок чрезвычайно мала, как и их боезапас, тогда как броневая защита весьма внушительна.

### Скорострельные орудия





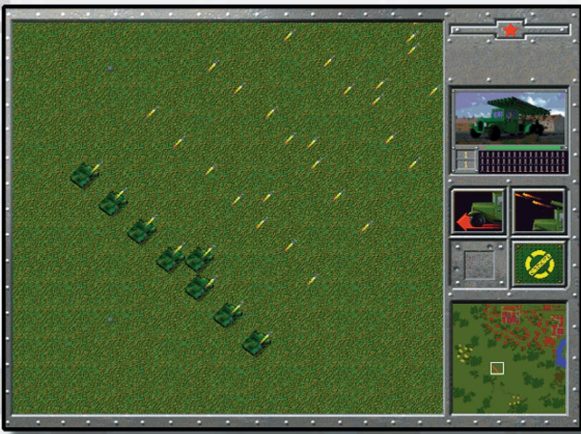
Само название указывает на главное преимущество этого вида артиллерии — способность производить вдвое больше выстрелов в минуту по сравнению с обычными пушками. Для повышения боевых качеств скорострельные орудия смонтированы в поворотных бронированных башнях.

### Примечание

*Русский тяжелый танк ИС-2, немецкая самоходная установка «Штурмтигр», передвижные зенитные установки и скорострельные орудия встречаются только в дополнительных миссиях («**Опаленный снег**»).*









# Советы профессионалов

## Разведка

Как правило, изначально боевые единицы (за исключением некоторых, например, пушек береговой обороны) невидимы и останутся такими, пока не будут обнаружены разведкой или не начнут атаковать Вас. Чтобы не подвергнуться неожиданному нападению и всегда иметь какое-то время для перегруппировки сил, выставляйте разведку на подходах к вашим позициям.

В роли разведчиков могут выступать любые боевые единицы. Лучше всего эту задачу выполняет пехота. Пара отрядов пехоты, замаскированная на местности, например, за деревьями, может спасти вам не один десяток неповоротливых самоходных орудий. Броневики и мотоциклы разведывают местность чуть хуже, а вот легкие танки также могут выполнять функции разведчиков. Средние и тяжелые танки, самоходные орудия, фургоны стоит посылать в разведку только в случае крайней необходимости или если у них кончились снаряды — эти боевые единицы видны с очень большого расстояния.

Если у Вас есть артиллерия, обязательно выставляйте солдат на небольшом расстоянии от нее. Броневик, прорвавшийся или прошедший незамеченным сквозь Вашу разведку, может запросто уничтожить пушку.

Исследуя местность, старайтесь расставить пехоту около возможных подходов к Вашим позициям так, чтобы она не была обнаружена, но могла обнаружить противника. Например, не стоит ставить солдат посреди узкого прохода — лучше поставить их сбоку от него.

Помните, что раз увиденная Вами или противником боевая единица, будет видна на карте постоянно и не может быть успешно использована для разведки.

При использовании нескольких дальнобойных орудий или ракетных установок «Катюша» имеет смысл атака одной из них, а не всеми сразу. Объясняется это тем, что как только противник обнаруживает гаубицу или «Катюшу», он старается уничтожить ее артиллерийским огнем или авианалетом. Несколько таких единиц одновременно нужно использовать только тогда, когда Вы обнаружите большое и плотное скопление войск врага. В этом случае смело объединяйте «Катюши» в группу и атакуйте!

## Элементы управления

Четыре кнопки управления продублированы на клавиатуре клавишами **A, S, Z** и **X**. Это может (и должно) очень сильно облегчить управление Вашими войсками.

Войска можно объединять в группы при помощи **Shift**, запоминать группы при помощи **Ctrl** + номер группы (от **0** до **9**), устанавливать текущую группу (нажав цифру с номером группы), показывать группу на карте (**Alt** + номер группы).

Если Вы хотите, чтобы боевая единица (например, танк) двигалась в определенном порядке, но у Вас нет времени наблюдать за ней, просто нажмите клавишу **Shift**, а правой кнопкой мыши укажите точки, через которые Ваш танк должен пройти. Это отлично помогает, если Ваш танк обстреливает гаубица — вы просто пускаете его по сложной траектории, и гаубица расстреливает патроны, не попадая по танку.

## Тактика и стратегия

Старайтесь наступать большими группами. Очень удобен следующий порядок наступления: впереди движется пехота с броневиками, в арьергарде двигаются танки и другие медленные дальнобойные единицы. В ближнем бою указывайте группе на конкретную цель, которую надо уничтожить в первую очередь (тяжелый танк, орудие полевой артиллерии и т.п.). Пехота должна идти впереди еще и потому, что танки противника отвлекутся на нее и не смогут противостоять Вашим танкам.

Старайтесь выманить противника под огонь Вашей полевой артиллерии.

При наличии гаубиц всегда старайтесь уничтожить артиллерию противника

(пока он не сделал то же самое с Вашими пушками или «Катюшами»).

Если у Вас есть самолеты, вынудите противника сосредоточить силы в узком проходе, а потом вызывайте авиацию. Соответственно, старайтесь не сосредотачивать свои силы в одном месте, если Вам известно, что у противника есть авиация.

Используйте броневики, мотоциклы и пехоту, чтобы уничтожать самоходные орудия и тяжелые танки. Не нападайте на них спереди — прорывайтесь и останавливайтесь сзади них. Если у самоходки рвется гусеница, она беззащитна перед Вами.





Вадим КОИДЗЕ




# БЕСТИАРИЙ

## ОРУЖИЕ

### 1. НОЖ



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** незначительны
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** полвершка
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** В данном случае это не перезарядка, а быстрота движения руки.
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Не следует игнорировать нож вообще, как мы это делаем в DOOM, но только с пистолетом, потому что своевременная его утилизация поможет сэкономить другие стреляющие... Очень хорош он, когда вас и противника разделяет стена или выступ. В таких ситуациях требуется лишь подползти незаметно, а затем давить на «button». В стандартных случаях слушайте по TV-6 программу «90х60х90» и повинуйтесь. «Шаг вперед, удар, шаг назад, поворот...»

### 2. ЛУК

**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** обычные стрелы – незначительные; суперстрелы – сильные
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** различна
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется относительно быстро
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Хорош лишь на первых порах, так как одно полезное свойство – уничтожать врагов через стены – отходит с течением игры вообще, с приобретением Гранатомета.

### 3. ПИСТОЛЕТ



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** ни шатко, ни валко
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высокая
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется относительно быстро
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Пистолет – просто-напросто проходное оружие. Как только вы приобретаете более мощное, про пистолет можно забыть до последних уровней, где вы, утопая в шквале огня, готовы ухватиться обеими руками за любую ниточку.

### 4. ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА

**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** то же, что и у пистолета
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высокая
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется быстро
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Оружие для дураков, лентяев и «плоховидящих». Для его использования необходимо запастись киной патронов, пультом от TV и огнетушителем. Первое нужно для эффекта, второе – для эстетики, и третье – на всякий пожарный. Поясню. Патроны никогда не помешают, пульт нужен для периодического отключения звука, так как, один раз нажавши кнопку «fire», остановиться невозможно, поверьте, все и вся летит на воздух, и шум от этого такой... Ну а последнее требуется в случае воспламенения экрана телевизора. Никакая аккуратность при использовании этого простейшего представителя семейства автоматического стрелкового оружия не требуется.

### 5. ДРОБОВИК



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** обычные патроны - различны; разрывные патроны - сильные
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высокая
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется медленно
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Очень неэффективен на близких расстояниях, но при отдалении от цели становится более пригодным. Единственный же минус – это длительная перезарядка. Потребность в нем исчезает с приобретением автоматического дробовика.

### 6. АВТОМАТИЧЕСКИЙ ДРОБОВИК

**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** эквивалентно дробовику
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** эквивалентно дробовику
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется быстро
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Ликвидирован недостаток стрельбы на относительно коротких расстояниях, но ваши шансы остаться в живых уменьшаются с сокращением ленты с патронами.

### 7. ГРАНАТОМЕТ



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** очень сильные
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** ручаюсь, что дальше носа
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется безумно медленно
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Порождает из недр своих самые обычные гранаты. После изнурительного полета на несколько метров и после двухсекундной паузы оставляют лишь маленькую-маленькую вороночку, да лужицу крови. Действует мощней, если вы попадете прямо в пасть (у монстров) или рот (у людей), как во многих боевичках. Убойная сила гранатомета позволяет сносить стены и, следовательно, притаившихся за ней врагов.

### 8. «ПУЛЬСИРУЮЩАЯ» ВИНТОВКА

**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** comme ci comme ca (так себе)
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высокая
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** отсутствует
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Заряжается «Энергетическим элементом» (Energy Cell). Как в случае с обычным и автоматическим дробовиком, становится абсолютно бесполезным с приобретением более совершенного оружия, хотя его можно назвать более смертоносным, чем штурмовая винтовка.

### 9. «МИНИГАН»



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** сильные
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высокая
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** отсутствует
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Основным достоинством этого оружия является чрезмерная скорострельность. Поэтому при использовании этого стреляющего плюс к специнвентарю для штурмовой винтовки запаситесь вторым огнетушителем, так как за считанные секунды барабан совершает пятьсот оборотов. Заряжается «Энергетическим элементом».

### 10. ИНОПЛАНЕТНОЕ ОРУЖИЕ

**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** сильные
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высокая
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется быстро
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Действие этого оружия также основано на «Энергетическом элементе». Оно менее скорострельно, чем «Миниган», но зато при попадании совершает несравненно маленький, но все же взрыв. Используйте его осторожно, так как можно повредить свое «здоровье».

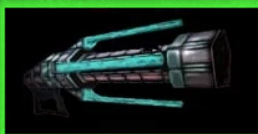
### 11. БАЗУКА



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** сильные
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высокая
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется

очень медленно
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Обладает огромной убойной силой. При этом сверхмощный снаряд летит куда попало, что доставляет неудобства при ведении боевых действий вблизи. Рекомендуется использовать в крайних случаях.

**12. МНОГОКАМОРНОЕ ОРУДИЕ**



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** относительно сильные
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** средняя
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется медленно
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Самое рациональное применение ему можно найти, стреляя по группе солдат откуда-нибудь из засады, так как если вы понесетесь в открытую, то будете моментально убиты из-за долговременной перезарядки.

**13. ТЕРМОЯДЕРНАЯ ПУШКА**



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** смысл заложен в слове «термоядерная»
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** средняя
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется очень и очень медленно
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Все, что есть в ближайшем радиусе, отходит в мир иной после выстрела. Но тут много недостатков. Во-первых, заторможенность этого самого выстрела, во-вторых, оружие очень трудно найти; в-третьих, вам прежде всего надо найти укрытие перед выстрелом. Если под руку попадется, то хорошо, даже прекрасно, но я бы на вашем месте посвятил время поиску более мощной вещи...

**14. «ВЕЧНЫЙ СКИПЕТР»**



**ПОВРЕЖДЕНИЯ:** самое мощное оружие
**ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:** высока
**ПЕРЕЗАРЯДКА:** осуществляется Медленно
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Это оружие – просто самый настоящий «Ящик Пандоры». Но чтобы раскрыть этот ящик, нужно очень много побродить по миру. И тут-то цель оправдывает средства. Действие его аналогично Термоядерной пушке. Но шансы найти этот «скипетр» расцениваются мной как гипотетические.

## ПЕРСОНАЖИ

**1. БРАКОНЬЕР**



**ОРУЖИЕ:** клинок, пистолет, гранаты
**СЛАБОЕ МЕСТО:** нож, пистолет
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Это простейший представитель своей породы. Он безумно медлителен, глуп, и я бы не стал на него тратить даже пистолет. Обычные процедуры с ножом и маленькая награда обеспечена – восстановление «жизни».

**2. СОЛДАТ – ВЕТЕРАН**



**ОРУЖИЕ:** клинок, пистолет, гранаты
**СЛАБОЕ МЕСТО:** нож, штурмовая винтовка
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Во время прохождения военной подготовки его, по всей видимости, чему-то, да научили. Излюбленный прием – нападать сзади. Так что смотрите в оба и не дайте обделать себя большой «тусовке» этих солдат. Но ветераны также являются легкой добычей, поэтому при мизерном количестве «здоровья» вам лучше «нарваться» на них.

**3. СЕРЖАНТ – ВЕТЕРАН**



**ОРУЖИЕ:** «пульсирующая» винтовка
**СЛАБОЕ МЕСТО:** дробовик с разрывными патронами
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Это элитарные войска немногочисленной армии людей. Поэтому их легче всего встретить в тех местах, где затаился какой-нибудь полезный «итем».

**4. ДРЕВНИЙ ВОИН**



**ОРУЖИЕ:** клинок, разрывной пистолет
**СЛАБОЕ МЕСТО:** миниган, дробовик, инопланетное оружие, штурмовая винтовка
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Имеют достаточно сильную броню. Нападают неожиданно и, как правило, группой. Очень хорошо орудуют клинком, но вам того же делать не советую, так как вскоре подойдут и остальные, вооруженные разрывными пистолетами, а стреляют они, как эстонские снайперы.

**5. ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ**



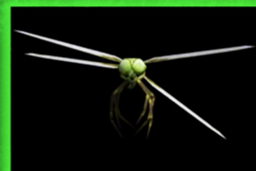
**ОРУЖИЕ:** магия
**СЛАБОЕ МЕСТО:** «пульсирующая» винтовка
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** От этого парня держитесь на расстоянии. Его «желтая» и «синяя» магии приравниваются к действию ракет. Красная магия – это телепортация.

**6. ГИГАНТСКИЙ ЖУК**



**ОРУЖИЕ:** укус
**СЛАБОЕ МЕСТО:** нож
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** В обычных ситуациях укус этой твари не является серьезной угрозой вашему «здоровью». Но не стойте на краю, так как они могут карабкаться по стенам.

**7. ГИГАНТСКАЯ СТРЕКОЗА**



**ОРУЖИЕ:** жало
**СЛАБОЕ МЕСТО:** нож
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Во время большой резни является лишь раздражителем, так как шумит, летает, да еще и кусает иногда. А вообще, это хороший отвлекающий маневр. Большая скорость и маленькое тельце затрудняют беспрепятственную стрельбу из огнестрельных, а если будете пользоваться ножом, то ведь могут напасть более сильные враги.

**8. РЭПТОР**



**ОРУЖИЕ:** коготь
**СЛАБОЕ МЕСТО:** суперстрелы, дробовик (разрывные патроны)
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Самый распространенный вид врага в игре (что-то вроде импов из DOOM). Их очень опасно подпускать на близкие расстояния, так как в большом количестве они смертельно опасны. Если же под рукой не оказалось разрывных патронов, тогда их надо очень аккуратно снять вблизи из автоматического дробовика.

**9. МЕХАНИЧЕСКИЙ РЭПТОР**



**ОРУЖИЕ:** бластер, коготь
**СЛАБОЕ МЕСТО:** базука
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Эта жестянка – усовершенствованная версия обычного Рэптора. Благодаря «железным» костям он в четыре раза более живуч, чем обычный хищник. Очень не советую приближаться к нему и пытаться «закончить» его издалека при помощи базуки.

**10. ЛИПЕР**



**ОРУЖИЕ:** коготь
**СЛАБОЕ МЕСТО:**

пистолет, штурмовая винтовка, дробовик (разрывные патроны)
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Очень интересные особи. Я бы даже назвал их универсальными.
Могут ползать по стенам и любому ландшафту, а также плавать по водным «сюрфейсам», где их и надо избегать. «На ровном месте» можете попытаться забить их всего лишь пистолетом.

### 11. ПЬЮР-ЛИН



**ОРУЖИЕ:** базука, бластер
**СЛАБОЕ МЕСТО:** миниган, гранатомет
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Очень медлителен, поэтому от него легко убежать. Безупречно ведет военные действия на близких расстояниях. Не подпускаите их к себе, ну а если вдруг не получилось, то бегите что есть силы. Обычно охраняют «ворота», полезные предметы и оружие.

### 12. ДИМЕТРОДОН



**ОРУЖИЕ:** укус
**СЛАБОЕ МЕСТО:** гранатомет
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** «Приземленные» размеры делают его достаточно трудной целью. Как правило, прячется, а затем неожиданно атакует. Нейтрализовать его надо издалека. Но вообще-то, лучше всего пробегать мимо.

### 13. МЕХАНИЧЕСКИЙ ДИМЕТРОДОН



**ОРУЖИЕ:** миниган, укус
**СЛАБОЕ МЕСТО:** гранатомет
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Уничтожается гораздо труднее чем обычный, так как он оснащен миниганом. За тактику примите пробежки вокруг монстра от «пи» до «шести пи» (трех полных оборотов хватает), а свидание с глазу на глаз неминуемо приведет вас к гибели.

### 14. ПОДЗЕМНЫЙ МОНСТР



**ОРУЖИЕ:** яд
**СЛАБОЕ МЕСТО:** гранатомет
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Встречаются очень редко (в сравнительно большом количестве обитают на седьмом уровне). Могут поражать как вблизи, так и на расстоянии. Одно изящное движение непропорциональной шеей и...к счастью, они не нападают стаей.

### 15. ПОВЕЛИТЕЛЬ ГРЯЗИ



**ОРУЖИЕ:** укус
**СЛАБОЕ МЕСТО:** гранатомет, суперстрелы, «пульсирующая» винтовка
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Еще одно редкое создание ( впервые встречается на восьмом уровне). Его оружие – это огромные «тиски», куда лучше не попадать. Атакуйте их гранатометом, но «доверяй, да проверяй», поэтому проверьте, выстрелив лишний раз, а потом только приближайтесь.

### 16. ТРИЦЕРАТОПС



**ОРУЖИЕ:** базука, штурмовое орудие
**СЛАБОЕ МЕСТО:** гранатомет
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Почти что идеальный вид. Быстро передвигаются, могут бодаться, совершенное огнестрельное оружие. Но, к величайшему счастью, встречаются довольно редко. Используйте тактику убиения механического Диметродона.

### 17. ПРИШЕЛЕЦ



**ОРУЖИЕ:** инопланетное
**СЛАБОЕ МЕСТО:** суперстрелы, дробовик (разрывные патроны)
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** С чрезмерной точностью используют столь мощное оружие. За спиной имеют реактивный мотор, благодаря которому в мгновение ока переносятся в другую часть экрана. Уничтожайте их быстро и тем, чем рекомендовано.

### 18. ДЕМОН



**ОРУЖИЕ:** клинок, «телекинезис»
**СЛАБОЕ МЕСТО:** многокаморное оружие
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Если у вас есть многокаморное оружие, то проблем никаких. Если же нет, то тут обратная пропорциональность. Как только они начинают стрелять из «телекинезиса», то самая пора помянуть Бога или обезвредить их до начала формирования энергетического элемента, а лучше простo убежать.

### 19. ДЕМОН – ЛОРД



**ОРУЖИЕ:** магия
**СЛАБОЕ МЕСТО:** таковых не имеется
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Практически неуязвим. Базука, может быть, отчасти преобладает над остальными в данном, особенном случае. Боевой арсенал демон-лорда походит на арсенал Верховного жреца. В общем, все средства хороши, главное – отрубить его побыстрее.

### 20. КИБОРГ



**ОРУЖИЕ:** клинок, штурмовая винтовка
**СЛАБОЕ МЕСТО:** многокаморное оружие, «пульсирующая» винтовка
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** В отличие от людей покрыты титановым сплавом, поэтому обычные стрелы и патроны дробовика не производят никакого эффекта.

### 21. КИБОРГ – СЕРЖАНТ



**ОРУЖИЕ:** «пульсирующая» винтовка
**СЛАБОЕ МЕСТО:** гранатомет, базука
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** То же, что и Ветеран – сержант. Оснащены то же броней, что и Киборги.

### 22. «АТАКУЮЩИЙ РОБОТ»



**ОРУЖИЕ:** миниган, базука
**СЛАБОЕ МЕСТО:** гранатомет, базука
**ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:** Что-то вроде сторожевой собаки, так как встречается чаще всего в местах с оружием. Эта «консервная банка» имеет очень большой запас «жизни», неуязвима перед стрелами и дробовиком. Оранжевый окрас робота означает, что он сильнее, чем красный (по протяженности «жизни»). И его «ушами к забору не прибьешь».



# СТРАНА ИГР Горячая линия

Здравствуйте, дорогая редакция журнала «Страна Игр»! Пишу вам из Кривого Рога (это город на Украине). Ваш журнал я начал читать с февраля этого года. У меня есть несколько важных вопросов к вам:
1. Подходят ли CD от приставки Sony PlayStation или Panasonic 3DO для мультимедийного компьютера Intel Inside Pentium 166 или 200?
2. Есть ли на PC такие игры, как:
а. The Lion King
б. Sega Rally
в. Sega Touring Car
г. The Need for Speed
**ГЕРАСИМОВ Илья, г. Кривой Рог**

*Уважаемый Илья,*
*1. К сожалению, диски разных форматов несколько несовместимы, точнее, совсем несовместимы. Благодаря тому, что практически все игры (для консолей) пишутся на **PC**, можно при желании просмотреть содержимое диска с помощью своего CD-дисковода. Иногда для таких любителей поискать чего-нибудь еще кроме самой игры записываются какие-нибудь красивые картинки или дополнительный текст. Это все, что вы сможете сделать с этими дисками.*
*2.*
*а. Да.*
*б. Да.*
*в. Нет, но будет.*
*г. Да.*

Пишет вам фанат компьютерных игр. Я продал старую «четверку» и купил новый **Pentium 200** с **MMX-технологией.** Помимо других, купил одну игру для **MMX** (по вашей рекомендации), и она мне очень понравилась. Хочу узнать, будут ли выходить новые игры. Если да, то какие?
**СИМАНОВИЧ Володя, Москва**

*Насколько я понимаю, игра, которую купили Вы – **POD.** Неплохая игра, единственное – без **MMX** совершенно неиграбельна.*
*Игры для **MMX** будут выходить обязательно. И причем очень скоро их станет много. Сначала игры будут появляться в двух вариантах: для **Pentium** и **MMX,** а позднее (по мере увеличения числа пользователей) – только для **MMX.** Только в России в ближайшее время выйдет достаточное количество проектов с поддержкой **MMX: Z.A.R., Allods (Moonseven), Дорожные Войны, Parkan, Вангеры...** Возможно, что и для уже существующих игр **(Tomb Raider, Quake...)** выйдут patch'и к **MMX.***

Здравствуйте, уважаемая редакция!
Мне очень понравилась игрушка **Z.** Я хочу узнать, не будет ли продолжения? И скоро ли оно выйдет?
У меня не получается трансформировать **MCV** во двор в **Red Alert.** Помогите советом.
**Антон, г. Москва**

*На наши запросы **Bitmap Brothers** (разработчики игры **Z**) ответили многозначительным молчанием. Одно из двух: либо готовится что-нибудь грандиозное, либо вообще ничего не готовится, а разработчикам очень стыдно. :-) Хотя, скорее всего, первое более предпочтительно. А если серьезно, то читайте в одном из следующих номеров интервью с **Bitmap Brothers.***
*Ваша проблема легко решаема. Надо вывести **MCV** на достаточно открытую территорию. Как только курсор, наведенный на мобильную базу, преобразуется в знак, как на рисунке, смело кликайте на **MCV,** и база развернется.*

Здравствуйте, многоуважаемая редакция «СИ»! Мне хотелось бы задать несколько интересующих меня вопросов:
1. Когда же выйдет **M2**?
2. Какой самый лучший двухмерный файтинг?
3. Какой файтинг лучше: **VF3** или **Tekken 3?**
4. Какой самый быстрый **CD-ROM** для **PC?**
**Андрей Малахов, город Губкинский.**

*1. Никто толком не знает, но ближайший срок – конец 1997 года, правда, только в Японии. Ожидается поступление дополнительной информации на выставке **E3**, которая пройдет в середине июня в Атланте.*
*2. **Street fighter Alpha 2** для **Sega Saturn.***
*3. На момент выхода номера в печать окончательная версия **Tekken 3** только поступила в залы игровых автоматов. Первое впечатление, которое сложилось у многих игравших в нее, сугубо положительное. Как и следовало ожидать, **Tekken 3** можно смело назвать лучшей игрой в серии. Наконец-то движения героев стали абсолютно реальными, реакция персонажей игры на ввод команд игроков стала почти безупречной, а задний план стал почти полностью трехмерным. Тем не менее, чисто технически он не настолько отшлифован до блеска, как **VF3** для игровых автоматов. Графически ему еще далеко до стандартов **VF3,** но этого и следовало ожидать от игры, которая использует в своей основе не специально разработанную систему стоимостью в несколько тысяч долларов, а немного модифицированную игровую приставку **Sony PlayStation.** Игроки в **Tekken 3** теперь также могут совершать маневры в 3D, однако пользоваться этим новым свойством не настолько удобно, как в **VF3,** а задний план вообще не принимает участия в игровом процессе. Тем не менее, все что сделало серию **Tekken** такой популярной, осталось на своих местах и было улучшено. На сегодняшний день **Tekken 3** уже никак нельзя назвать простым клоном **Virtua Fighter.** Эти две серии игр пошли каждая своим путем и стали полностью самостоятельными явлениями, общего между которыми в самом игровом процессе не так уж и много. Но если смотреть в целом, то на игровых автоматах **Tekken 3** проигрывает **VF3** и по графике, и по продуманности игрового процесса, но выигрывает по своей доступности и привлекательности для потенциальных посетителей залов игровых автоматов.*
*4. На сегодняшний день – 16-ти скоростной.*

Привет, «СИ»! Пишет вам Денис. Очень прошу вас объяснить мне, как пройти **«Dragon Force»** для **Sega Saturn.** Я играю за Михала. Всех уложил, завоевал весь континент, убил Kotmando, Мадрак напустил на меня своих драконов, а они не убиваются и в плен не берутся.
**Жду. Денис.**

*Все что тебе нужно сделать, так это забыть про драконов и собрать всех генералов в один замок, расположенный неподалеку от горы на северо-западе континента. Оттуда всю команду нужно будет послать к этой горе. Там вы и встретитесь с последним боссом игры. Желаю удачи.*

Здравствуйте, редакция «СИ»! Слышал что компанией **Sony** разработан специальный дисковод, подключаемый к **PlayStation** через слот для карточки памяти и записывающий всю информацию на 3,5 дюймовые дискеты. Появится ли такое новшество в России?

*Это приспособление было разработано не самой **Sony,** а независимым производителем. Мы даже не в курсе, получили ли они на это официальное разрешение.*
*Само это приспособление мы, к сожалению, пока не видели, поэтому ничего точно сказать не можем. Но, как показывает практика, лучше все-таки пользоваться стандартными устройствами, так как даже лицензионные аксессуары не всегда хорошо работают с современными игровыми приставками.*

Уважаемые сотрудники журнала «Страна Игр»!
Обращается к вам с просьбой о помощи читатель из Минска. Проблема моя заключается в следующем: играя в **«Тум Рэйдер»,** я окончательно «запутался" на уровне под названием «The Midas Palace» (или «The Palace of Midas»).
В конце данного уровня (по крайней мере я думаю, что вышел к его завершению) героиня игры стоит перед стеной, в которой находятся три ниши. В каждой из этих ниш есть места (отверстия) для вкладывания кирпичей (в меню написано
«Bar»). Судя по всему, вставив кирпичи в отверстия, Лора откроет дверь, расположенную в этом же помещении справа от героини. Однако, собрав все три "кирпичика" и пытаясь их поставить в указанные ниши, в ответ я слышу «No». Может быть, я чего-то «недособирал» на этом уровне?
Знаю, что тактика прохождения игры описана в °1 «Страны Игр» за 1997 год. Но, к сожалению, во всем Минске я смог найти только °2, где лишь окончание описания тактических ходов, а мой эпизод находится в том самом, отсутствующем в столице Беларуси номере вашего издания. Очень прошу вас помочь мне с решением названной проблемы. Жду вашего совета - как открыть дверь, в чем причина остановки?
**С уважением, Александр Липский, г.Минск**
**admin@bfipa.belpak.minsk.by**

*Уважаемый Александр, если ты сам сумел найти все три свинцовых (!) бруска, то ты прошел этот уровень на 99%. Тебе не хватило лишь одного – знания греческой мифологии. Если бы ты залез в энциклопедический словарь, то узнал бы, что Мидас – древнегреческий царь, который мог превращать свинец в золото! Чувствуешь, к чему клоню? Наверняка ты нашел в уровне разломанную статую самого царя, отломанная кисть которой тоже обладает свойством превращения свинцовых брусков в золотые. Подойди к кисти и прикладывай к ней бруски по очереди. Уже золотые бруски помогут открыть дверь в конце этого уровня (именно там, где ты и указал). Желаю успеха в дальнейших уровнях.*
***Поклонник Tomb Raider, Андрей Лобанов.***
*P.S. С нетерпением жду второй части этой замечательной игры. Прохождение игры – на нашем WEB-site: **http:\\www.gameland.ru.***

Подскажите пароль к рабочему компьютеру Кертиса Крейга в 1 части **Phantasmagoria II: Puzzle of Flesh.** Недавно он его поменял и забыл.
**Максим ХАРИТОНОВ, г. Санкт-Петербург**

*Просто наберите BLOB (это имя любимой животинки Куртиса).*

Я очень хотел бы узнать:
1. Если у меня не будет карты памяти **(Memory Card для PlayStation),** то это значит, что я не смогу записывать результаты пройденной игры?
2. Я большой фанат игр типа **Quest.** Есть ли качественные, по вашему мнению, игры этого жанра на **Sony PS** и если есть, то какие?
**Постоянный читатель только вашего журнала, Андрей Б. из Воронежа.**

*1. Совершенно верно. Но в некоторых играх для этих целей можно использовать ввод паролей.*
*2. Этот жанр как-то не особенно популярен среди владельцев игровых приставок, так что большого выбора таких игр нет. А из тех, которые сегодня доступны, можно посоветовать **Discworld** от **Psygnosis,** либо **D** от **Acclaim.***

Будут ли выпускаться гонки плана **Destruction Derby 2, HardCore 4x4?** Такие, чтобы в процессе игры при столкновении на машине не появлялись вмятины, не летели колеса, как в **Destruction Derby 2** (т.е. машины «коллизятся». Редактор). Просто хочется побольше таких игр.
Почему в гонках на ночных или вечерних трассах не могут сделать освещение из фар машины, чтобы они горели, или это невозможно?
Да, играю на **PlayStation,** чуть не забыл.
**Буйновский Алексей, С.-Петербург.**

*Что касается первого вопроса, то да, такие игры не только будут появляться и дальше, но со временем смогут потеснить и стандартные гонки. Мы только «за». Но вот до появления реального освещения дороги светом от фар на компьютерах и игровых приставках пройдет еще немало времени. Эта графическая процедура требует слишком много ресурсов, которых у них пока нет. Тем не менее, программисты пытаются симулировать этот эффект различными способами, но до освещения дороги и машин светом от фар в реальном времени им пока далеко.*

1. Какой обьем памяти помещается на картридже для **Nintendo 64?**
2. Когда появится игра **Aliens vs Predator** для **Sony PlayStation?** Я знаю, что она есть на платформе **Jaguar.**
3. Когда выйдет игра **Quake** для **Sony PS?**
**Александр О., г. Москва**

*1. Ограничений никаких нет, только большие по обьему картриджи будут стоить непомерно дорого. Поэтому сегодняшний максимум – 16 МегаБайт (128 МегаБит).*
*2. Разработка этой игры для **Sony PlayStation** и **Sega Saturn** уже давно началась, но конкретной даты выхода объявлено не было.*
*3. Ожидается что эта игра поступит в продажу уже в этом году, но все будет зависеть от даты выхода **Duke Nukem 3D.***

Стоит ли сегодня покупать **Nintendo 64?**
**Миколас КУЗМИНСКИС, Vilnius, Lietuva.**

*Что касается покупки **Nintendo 64,** то если вас заинтересовали игры на этой системе, то, конечно, стоит. Если же вы просто боитесь отстать от жизни, либо ищете хорошее место вложения денег, то можно еще и подождать. Ничего более мощного до конца года в продаже не появится, но, к сожалению, всех проблем ни одна приставка в мире пока не смогла решить. Всегда находились игры или целые жанры, которые получали большее распространение, либо были просто лучше на других системах.*

Здравствуйте, уважаемая редакция! Хотел бы задать следующие вопросы:
1. Почему оценка игр на **N64** почти всегда меньше оценки игр на **PC?** Оттого ли это, что на **N64** выпущено мало игр или оттого, что они не используют всех ресурсов приставки?
2. Возможен ли перевод игр с **PC** на **N64,** если да, то почему не осуществляется?
3. Почему в мировом хит-параде доминирующее положение занимают игры для **PS** и **SS,** ведь **N64** намного мощнее их?
**Влад. Якутия.**

*1. Это происходит совсем не поэтому. Просто мы даем свою оценку, опираясь на общепризнанные эталоны игр в соответствующих жанрах. Таким образом, и **Killer Instinct,** и **Human Grand Prix,** и **Cruising USA** и даже **Turok** получили меньшие оценки, чем подобные игры для других систем и персонального компьютера в соответствующих жанрах. Попросту их содержание не дотягивает до современных стандартов отличной игры, а по каким причинам, вы можете конкретно узнать, внимательно прочитав соответствующую статью. Это совсем не значит, что на **Nintendo 64** совсем нет высококлассных игр. **Марио 64, WaveRace** и **Mario Kart** и сегодня получили бы свои заслуженные десятки. И это почти не связано с тем, что **N64** является самой мощной системой. Просто игры сами по себе классные, вот и все.*
*2. Естественно, возможен, и уже сегодня вы можете приобрести великолепную версию **Doom** для **N64,** которая, правда, не является точным переводом оригинала. Также к концу года в продаже должен появиться долгожданный **Unreal,** который выйдет и на **Nintendo 64** почти сразу после его премьеры на **PC.***
*3. Еще раз стоит напомнить, что не от мощности приставки зависит качество игры. К примеру, **Turok,** хотя и является самым графически впечатляющим клоном **Quake,** не может сравниться с ним ни по каким другим параметрам. А вот такой же по качеству игры, как **Mario 64** вы не сможете найти больше нигде, кроме как на **Nintendo 64.** Мировой же хит – парад основывается на пристрастиях самой активной части игрового сообщества, которая уже давно поняла, что не графика делает игру хорошей, а только сам игровой процесс. И тут уже ничего не поделаешь, так как и на **Sony Playstation,** и на **Sega Saturn** сегодня было выпущено гораздо больше действительно революционных игр, чем на **Nintendo 64,** причем в совершенно разных жанрах. Но будущее, возможно, изменит эту ситуацию.*

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «СИ»!
1. Прошу вас рассказать, на какой приставке лучшие спортивные командные игры.
2. Что вы думаете о **NHL'97** для **Sony PlayStation?** Действительно ли это лучшая хоккейная игра для этой приставки?
**Сарвилин Александр, г. Санкт-Петербург.**

*1. На какой приставке они лучше, мы не скажем, а вот назвать лучших в каждом поджанре мы, наверное, сможем.*
*Баскетбол: **NBA Shootout'97 – PS***
*Футбол: **Worldwide Soccer'97 – SS***
*Хоккей: **NHL Powerplay'96 – SS,** хотя версия для **PS** также заслуживает внимания.*
*В общем, на **PS** пока нет действительно достойного футбола, а для **SS** пока нет ни одного приличного баскетбола. С хоккейными играми ситуация примерно одинакова для обеих систем.*
*Но вот для **N64** все серьезные спортивные игры заканчиваются на двух футбольных «симуляторах», ни один из которых не дотягивает по своим игровым возможностям до аналогичной продукции на 32-битных приставках.*
*2. **NHL'97** для **Sony PlayStation** является хорошо продуманной, но далеко не идеальной игрой. Лучше попробуйте **NHL Faceoff'97,** либо **NHL Powerplay'96.** В первую великолепно играть, но выглядит она не на самом высоком уровне, вторая использует полностью трехмерные модели игроков и стадионов, но по игровым возможностям немного не дотягивает до потрясающей версии той же игры для **SS,** а также и до **NHL Faceoff'97.***

Привет, дорогая редакция! Хочу у вас узнать:
1. Вышла ли наконец **Heart of Darkness?**
2. Будет ли на **PS** игры **MDK** и **Red Alert?**
3. Ходят слухи, что игра от **Epic Megagames «Unreal»,** возможно, будет и на **PlayStation.** Правда ли это, и возможно ли это на самом деле?
4. Вы писали, что **Capcom** не будет выпускать трехмерный **Street Fighter,** а я прочитал в журнале «Великий Дракон», что **Capcom** выпустил трехмерный файтинг **Street Fighter EX.**
**3D Вован. Город Владивосток.**

*1. Нет, и наверное уже не выйдет. По крайней мере в планах **Virgin** (и даже **Sega,** которая владеет правами на эту игру для своей приставки) на этот год ее пока нет.*
*2. Да и да.*
*3. **«Unreal»,** по заявлению ее создателей, вряд ли появится на **PlayStation.** Они объясняют это тем, что **PlayStation** не сможет справиться с их многообещающей игрой. Реальная причина этого решения, скорее всего, лежит совсем в другой плоскости, так как **Epic Megagames** в последнее время очень сдружилась с **Nintendo.** Тем не менее, все права на приставочные версии этой игры принадлежат **GT Interactive,** которая и примет окончательное решение. Но на сегодняшний день **«Unreal»** пока заявлен только на **PC** и **Nintendo 64.***
*4. Мы писали, что не будет трехмерного **Street Fighter 3,** и это остается в силе. А что касается **Street Fighter EX,** то ее разработкой занимался совсем не **Capcom.** Одна известная японская команда разработчиков, **Arika,** пыталась перенести этот классический двухмерный файтинг в третье измерение, а **Capcom** только занимался распространением этой игры по залам игровых автоматов. Она была встречена с некоторым скептицизмом, но это не остановило **Capcom** от перевода ее на игровую приставку от **Sony.** И к концу года мы уже все сами сможем решить, может ли **Street Fighter** стать трехмерным, либо ему все-таки лучше навсегда остаться плоским.*

Уважаемая вам редакция «Страна Игр».
Пишут вам заядлые читатели вашего журнала. Мы хотим через журнал обратиться к ярым поклонникам **NHL Hockey'97.**
Мы бросаем вызов всем, кто любит и играет в **NHL Hockey'97,** для того, чтобы в честном поединке сразиться с любым количеством оппонентов. Нас всего трое, но этого вполне достаточно, чтобы разгромить любую команду, сколько Player'ов за нее не играло бы.
У нас нет возможности выйти в **Internet,** но у нас есть хороший модем и огромное желание. Для встречи с нами достаточно набрать телефон **(095) 253-88-67 с 10 до 18** и договориться о времени схватки.
**С уважением Дмитрий и Тимур. г. Москва.**

## Переписка

Hello!
**Все страждущие ночных коннектов, звоните (095) 4015534, Леха.**
**P.S. Интим не предлагать :-)**

Я давно хочу переписываться с геймерами, которые любят просто хорошо поиграть (независимо от жанра). Те, кто захочет поделиться со мной любыми своими секретами (а я, само собой с ними, так как пройдя довольно много игр, 60% из них – 3D action, я знаю немало секретов), пишите, я буду очень рад.
**Мой адрес: 690001, г. Владивосток, ул. Шкипера Гека, 15-77, Черно-**

ву Максиму (PC).

Когда выйдет игра **Duke Nukem 3D** на **Sony US NTSC** и есть ли на ней **Mickey Mania** и **EarthWorm Jim?**
**Для желающих переписываться о Sony PlayStation: мой адрес: 121351, г. Москва, ул. Кунцевская, 4/1-124.**

По поводу **Duke Nukem 3D** на **Sony US NTSC** сказать что-то конкретное мы пока не можем. По последним данным игра заявлена к выпуску к концу 1997 года, но это может еще измениться, так как версии этой игры для других систем определенно появятся раньше. А вот **Mickey Mania** и **EarthWorm Jim** не дошли до американской версии твоей приставки. Еще совсем недавно американское отделение **Sony** не разрешало выпускать те игры, которые не использовали бы все аппаратные возможности **PlayStation** (то есть были бы не в **3D**). К счастью, эта порочная практика ушла в прошлое, и теперь владельцы американской версии **PS** смогут сами выбирать, какие игры им покупать – трехмерные или двухмерные.

Дорогая редакция журнала Страна Игр, хотел бы поделиться своим мнением об игре **KKnD.** Полный отпад! Хотя и трудная. В начале уровня лезут на тебя гурьбой мутанты – тяжело... Хочу посостязаться в **KKnD,** помогите найти партнеров по игре через модем!
**peet.12 лет (terekhova@glas.ru)**

Здравствуйте СТРАНА ИГР!
Хочу выразить свою признательность за создание столь великолепного журнала как СТРАНА ИГР, очень нужного сейчас в РОССИИ. Я фанат **COMMAND & CONQUER** и хотел бы узнать адрес (E-MAIL) фан-клуба или адреса других фанатов для переписки.
**microses@extranet.ru**
**Михаил.**

## Есть Мнение

Здравствуйте, уважаемые сотрудники редакции! Пишет Вам постоянный читатель. Предлагаю Вашему вниманию статью, которую посылаю Вам. Статья (или то что я называю статьей) по-моему восполняет некий пробел в освещении великолепной игры **Red Alert.** Буду рад получить хоть пару слов о моей писанине.

### Red Alert

С чего обычно начинается хорошая игра? А вот и не с заставки, а с предыстории. Предыстория в **Command & Conquer: Red Alert** такова: некий профессор (возможно Эйнштейн) изобретает машину времени. В сюжете с этой машиной времени что-то явно не продумано. Как помнят игроки, в C&C в будущем никакой машины времени не наблюдалось - то ли она была потом уничтожена во избежание различных казусов, то ли была запрещена – неясно, но, возможно, эта неувязка будет решена в **C&C Tiberian Dawn.** Так вот, возвращаемся к профессору. Как человек пацифистских взглядов, он решает осчастливить человечество, предотвратив Вторую Мировую войну. Покрикивая на своего лаборанта (возможно, Тесла), профессор отправляется в прошлое и убивает Гитлера током, пропускаемым через собственное тело («Сам Себе Режиссер» смотрели? То-то.). Затем, вернувшись в будущее, произносит глубокомысленную фразу: «Время нас рассудит», посматривая одновременно на карманные часы.

В результате этих сомнительных операций Вторую Мировую начинает Сталин, начиная завоевывать Европу, до самой до Великобритании, где и находится главный штаб союзников. Американцы в войне не участвуют (черт его знает, почему – то ли не хотят связываться, то ли профессор чего-то напортачил со своей машинкой, и Америку забыли открыть). Зато участвуют обьединенные силы Германии, Франции, Великобритании. Остальные страны из – за небольших размеров своих армий поступают под командование вышеназванных трех. Эйнштейн переходит на сторону союзников, а Тесла – на сторону Советов.

Теперь о том, какая во всем этом роль отводится собственно игроку. Из неясных намеков видеоставок появляется уверенность, что игрок – это компьютер! Этот компьютер был сделан пресловутым лаборантом того самого профессора в свободное время. И настолько хорош оказался этот компьютер, что ему поручают наиболее важные и опасные миссии (а может, просто завистники подсиживают). В помощниках у вас теперь не компьютерообразный женский голос (кто не помнит знаменитое «Unit ready»!), а вполне обычный голос ординарца, выполняющего те же функции.

Начинаем New Game! Здесь, как и в **C&C,** вам предоставляют возможность выбрать сторону, за которую вы будете драться. Если вы не будете драться, вас выключат и, пожав плечами, пойдут по своим делам, только вы этого не увидите. Выбрав сторону русских, вы оказываетесь в конференц-зале и получаете первое боевое задание. Вырвавшись из ненавистной кабинетной атмосферы, вы рветесь в бой! После нескольких ознакомительных миссий вы, все больше и больше завоевывая доверие начальства (проигрывать миссии нельзя ни в коем случае!), получаете более-менее удовлетворительный набор разнообразных юнитов, то бишь боевых единиц в виде оборонительных сооружений, пехоты, ВМС, ВВС и т.д., и, оглядевшись, приходите к выводу, что ключевой фигурой на поле брани (почему брани?) являются русские танки. Да! Пяти- шести тяжелых советских танков (мелких и средних у русских нет), оснащенных спаренной 105-мм пушкой, оказывается достаточно для удовлетворительной обороны своей базы. Десяти-пятнадцати – для того, чтобы отбить и удержать поле с рудой (Поля руды произрастают вокруг неких шахт в земле, из которых торчат провода. Шахтеры просто разбрасывают руду вокруг, где ее собирают харвестеры). Дойдя до получения суперюнита – всемирно известного танка «Мамонт», оснащенного спаренной 120-мм пушкой, пробивающей лучшие сорта броневой стали и противовоздушными ракетами с тепловой головкой, также способной эффективно крушить разгоряченную пехоту противника, с экипажем, умеющим чинить(!) свою машину, вы чувствуете, что единственный недостаток этого универсала – невозможность плавать. Попробовав же научить его этой несложной вещи, вы ничего не добьетесь, только угробите мышь, так что лучше и не пытайтесь.

Неумение танков плавать восполняют подводные лодки. В отличие от C&C воды здесь очень и очень много. Польза от подлодок какая-никакая, но есть. Они могут незаметно разведать огромные водные территории, а также некоторую часть побережья. По-видимому, в основном для этого они и предназначались, так как торпеды – единственное оружие подводных лодок – вещь не очень эффективная. Более-менее удовлетворительного результата добиваешься, только выстроив в ряд несколько субмарин и залпом уничтожая цель, пока цель не кинула в тебя глубинной бомбой. У торпед также нет возможности нанести вред сухопутному юниту, даже стоящему по колено в воде, не говоря уже про авиацию...

Об авиации вообще разговор отдельный. В советских войсках используют 4 вида самолетов – Як, МиГ, бомбардировщик (он же сбрасывает десант), секретный разведывательный самолет, который нельзя сбить ни при каких обстоятельствах, и вертолеты – военный и транспортный. Надо сказать, что как вспомогательный, этот вид вооружений довольно неплох. Яки прекрасно разбираются с пехотой противника, МиГи – со зданиями, боевые вертолеты с наземными оборонительными сооружениями и наземными бронированными юнитами союзников, но высокая стоимость постройки, ограниченное количество боеприпасов и невысокая прочность ограничивают использование ВВС в широких масштабах.

Оборонительные сооружения Советской Армии впечатляют. Громовые, молниеносно разящие Спирали Теслы (Tesla Coil) убивают электрическими разрядами огромной мощности – джипы противника взрываются, переворачиваются, буквально разваливаются на глазах, от пехотинцев так вообще остается лишь облачко пара (теперь прикиньте: сколько электростанций нужно для одной такой Спирали? То-то.).

Противопехотные оборонительные сооружения представлены огнеметными башнями – сомнительной ценности сооружениями, так как огонь летит(!) как-то неторопливо и по большому счету не попадает в того, в кого целился. Системы ПВО довольно слабоваты, и если видите напор вражеской авиации, не ограничивайтесь 2 установками.

Суперорунжие Советов исчисляется цифрой 2. Первое – это атомные ракеты Через-Весь-Экран действия. Весьма мощное оружие, способное с первого раза накрыть всю базу противника. Второе – «Железный Занавес»(Iron Curtain) (своеобразное название, верно?). Его возможности - сделать на время какой-либо

механизированный юнит или здание неуязвимыми (даже юнит противника!). Не рассчитывайте на него особенно, так как к тому времени, как оно будет готово для использования, вы можете уже выиграть.
Ладно, хватит про Советы, начнем про союзников. Как известно, Европа не так богата полезными ископаемыми, как Россия. Поэтому, а также потому, что в Европе все это просто некуда ставить, там не производят гигантских танков и десятков электростанций для Спиралей Теслы. Следовательно нельзя, просто построив Центр Технологий, начать производство одних танков, способных противостоять всем родам войск. Нужно строить всего понемножку. Да! Союзники используют немножко танков(маленьких и средних), добавляют мобильных артиллерийских установок (взрывающихся со звуком, достойным как минимум склада оружия), джипов, подкрепляют пехотой (Новинка! Союзники могут лечить своих солдат полевым доктором!), к побережью подтягиваются малые миноносцы, эскадренные миноносцы с ракетными установками и сверхмощные крейсера с стреляющими На-пол-экрана орудиями, затем это все покрывается сверху доблестной авиацией и подается изумленному противнику, зациклившемуся на своих танках и Спиралях. Именно одновременное действие как можно большего количества разных войск союзников принесет победу над глупыми танками, не обладающими ни многозадачностью, ни многопоточностью (multitasking & multithreading). Так что - поразнообразнее букет!
Теперь о суперорудии. Суперорудие у союзников – это Хроносфера. Хроносфера может перенести любой механизированный юнит в любое место на карте на короткий срок (то есть через некоторое время юнит вернется на то место, с которого его отправляли). Людей она перенести не может (то есть отдельных самостоятельных личностей, но экипаж переносится без проблем). Однако не думайте, что сможете переносить свои харвестеры с места на место и таскать руду из тыла противника! О нет! Перезарядка Хроносферы происходит ничуть не быстрее, чем перезарядка Железного Занавеса, а то и медленнее. Также недостаток Хроносферы состоит в том, что юнит, вернувшийся из того места, куда вы его посылали, загадочным образом начинает иногда телепортироваться по карте, куда ему вздумается, без помощи Хроносферы, наводя ужас на мирных поселян и вселяя страх в сердца советских танкистов. С некоторым сомнением отношу в разряд суперорудия Таню. Таня – это русская перебежчица, борющаяся с красным террором. У нее два кольта, стреляющие на умопомрачительное расстояние и убивающие солдат с первого выстрела, прорва взрывчатки, разносящей здания и мосты за секунды, и пронзительный голос, имеющий целью психически воздействовать на слабонервного противника. Но бронежилета она не носит, поэтому уязвима, как и прочие пехотинцы.
Теперь о тех вооружениях, о которых я умолчал (просто забыл). Нововведением по сравнению с C&C являются миноукладчики. Миноукладчики – это некие транспортные средства, несущие 5 мин зараз. Никакого другого вооружения у них не наблюдается за исключением разве что способности давить пехоту. Перезаряжаются миноукладчики в ремонтных мастерских. Мины у воюющих сторон разные: у Советов – противопехотные, у Союзников – противотанковые (а какие еще против танков?). Оружие весьма полезное, так как ваши юниты мины видят, а вражеские – нет, но лучше располагать минные поля подальше от базы, потому что сдетонировав, они могут и своих покалечить. Обнаружить мины можно, выстрелив из артиллерийского орудия в чисто поле: попал - взорвалась, не попал – значит чисто!
Еще одним нововведением являются воры союзников. Воры – это юниты, забегающие в хранилища противника и крадущие 50% прибыли. Зачем то носят черные плащи и шляпы и постоянно вытирают пот со лба (от страха видно).
Отлично справляются с ворами и прочими непрошеными гостями немецкие овчарки, разводимые русскими. Разводятся они в будках (правда, настоящие собачьи будки!), ходят строем, одним укусом загрызают солдата противника и стоят дороже пехотинцев.
Мощным, но медлительным оружием Советов являются мобильные ракетные установки с межэкранными ракетами V2. Одна ракета способна уничтожить средний танк противника. Весьма мощные, но невероятно долго перезаряжаемые и легко уязвимые.
Инженеры. Инженеры в соответствии с темпорологической логикой **C&C** и **Red Alert**, деградировали. Если в **C&C** для захвата здания хватало одного инженера, то в **Red Alert** их нужно четыре для захвата целого (неповрежденного) здания. Но зато инженеры получили возможность мгновенно чинить свое порушенное здание.
Специально решил выделить разведку. Разведка в **RA** по сравнению с **C&C**, да и вообще с любой другой стратегией, находится на высоте. Союзники специально тренируют шпионов. Шпионы носят смокинги, говорят с чистым рязанским акцентом и не боятся появляться на глазах у русских, принимающих их за своих (правда, если шпион окажется на пути у танка, тот его раздавит и даже не заметит, но это мелочи). Шпионы прекрасно разведывают местность и могут, забежав в здание противника, передавать сведения о количестве денег на счетах русских, строящихся юнитах и зданиях, а также, посетив доки, сообщать координаты подводных лодок. Противоядием против них являются овчарки. Учуяв вражеский одеколон Old Spice, они кидаются на шпионов и рвут их на куски. В Советском Союзе шпионов нет – только разведчики, чего, по всей видимости не знают в компании **Westwood,** назвавшей разведывательный самолет Spy Plane. Этот Spy самолет может, пролетев над точкой, указанной на карте, сфотографировать местность и быстро улететь (ни разу не видел сбитый разведывательный Plane. Кто видел, пишите на shake@writeme.com, поделитесь впечатлениями). Правда, все усилия этих полетов могут быть сведены на нет союзническими Генераторами тумана (Gap generator) – передвижными и стационарными. Еще одно достижение Технологических Центров союзников – спутник-шпион. Запускаемый один раз, он открывает ВСЮ карту, после чего можно даже продать радар (хотя смотреть, как строятся армады советских танков – удовольствие сомнительное).
Надо рассказать об AI противника. Интеллект очень сильный. Проявляется это при игре на мультиплейерных картах в режиме Skirmish. В обычных миссиях этого нет. Скажем, в финальных миссиях компьютер выигрывает не за счет каких-то особых своих талантов, накопленных богатств и т.д., а за счет постоянно появляющихся из-за пределов экрана юнитов, в результате чего начинает развиваться паранойя, появляется боязнь того, что вдруг из-под земли на твоей базе вылезет целая дивизия и не оставит от тебя мокрого места. В мультиплейере все по-другому. Быстренько выстроив свою базу, наладив инфраструктуру, возведя оборонительные сооружения, компьютер строит ораву юнитов (почему- то только пеших, ВМС не используется ни в каком виде) и шлет их вам на вашу недоделанную базу, где только-только строятся харвестеры. Зато оборона у него на высоте. Что бы вы не посылали своему противнику, какими бы проклятиями не осыпали, база держится до последнего килограмма руды.
**Филипп Тон.**

**Секреты к игре Blackthorne:**

| Уровни: | Коды: |
|---|---|
| 2 | FBWC |
| 3 | QP7R |
| 4 | WITV |
| 5 | L8VJ |
| 6 | ZS98 |
| 7 | XISN |
| 8 | CGDM |
| 9 | PBKT |
| 10 | G9G3 |
| 11 | BMHS |
| 12 | Y4OI |
| 13 | TNIQ |
| 14 | NRLF |
| 15 | MIXG |
| 16 | K3CH |

**П. Е. СТАДНИЧЕНКО, г. Москва**



**Кроссворд составили: Игорь ТАРАСЕНКО, Максим ШМАТКОВ и Дмитрий ИВАНЕНКО, Латвия**

**По горизонтали:**

**4.** Жанр игры, характерным моментом в котором является бесконечное общение с героями и поиск необходимых вещей. **7.** Оружие ниндзя, очень популярное в компьютерных играх и включенное, кстати в арсенал Shadow Warrior. **9.** Super герой игры на Nintendo 64. **10.** Может иметь всего два значения: 1 или 0. **11.** Планета солнечной системы. **12.** Консоль: начала - 8 бит, потом - 16, а теперь - 64. **13.** Сильный и большой противник в игре, как правило им заканчиваются уровни. **15.** Популярная стратегическая игра в реальном времени. Как первая часть, так и вторая. **18.** Главный герой в игре Bad Mojo. **20.** Единица измерения в вооруженных силах. Как правило имеет на попечении ребенка. **21.** Жанр игры, так любимый большинством российских игроков. В большинстве игр необходимо не быстро жать на кнопки, а масштабно мыслить. **24.** Традиционное место сражения с инопланетянами. **29.** Предварительное название Nintendo 64. **31.** 3D файтинг на приставке. Вышло аж две части, а третья готовится к выходу. **32.** Хорошо забытая классическая игра. **34.** Очень загорелый герой в МК3. **36.** Великий хоккеист, с именем которого связаны две спортивные игры (на PC и Nintendo 64). **37.** Шипящее средство связи. **39.** С этого начинается любая гонкка, вне зависимости от платформы. **43.** Адрес, к которому обращается любой настоящий мужчина, впервые попавший в Internet. **44.** Место поединков, очень популярное у спортсменов. **45.** Известная спортивная лига. **47.** Command & Conquer. GDI. Третья миссия… **49.** Персонаж из Tekken'а. **51.** Area 51. Штат… **53.** Полезная вещь. Особенно в лабиринтах и подземельях. **56.** Одно из очновополагающих преобретений настоящего PC-геймера. **58.** Может особенно порадовать глаз в игре или же напротив - разочаровать. **59.** Полезная кнопка на клавиатуре. **61.** Red Alert. Может что-нибудь захватить или разрушить. **64.** Желеный парень. **66.** Доска с яблочком. **69.** Одна из первых версий игры, предназначенная для ознакомления с возможностями оной. **71.** Медногеливое существо с имперскими амбициями. **72.** Хорошо защищен и вооружен мощными ракетами (Союзники. Red Alert). **74.** … - он же Quazar. **75.** Это есть в любом номере «СИ», кроме °7 и °11. **76.** Убойное оружие в Blood.

**По верикали:**

**1.** Хорошая добавка к Sound Blaster'у. **2.** Популярная головоломка, которая есть практически на любой платформе. **3.** Персонаж MTV'шной игры. **5.** Известная фирма, производитель игр. Один из монстров игровой индустрии. **6.** Необходим для наемников. **7.** Известная фирма производитель бытовой техники и радиоаппаратуры. Непрочь стать лидером в мире консолей. **8.** Колючий житель леса, которому очень нравятся платформ-экшн. **9.** Чудовище или … **10.** Восемь бит. **13.** Уровень, где невозможно умереть. **14.** Жанр игры для неудавшихся механиков-водителей. **17.** Что наша жизнь - … **19.** Средство удаленного поиска. **22.** "Броня крепка и … наши быстры". **23.** Мелодия победы. **26.** Мастер, профессионал. **27.** Без него не обходится не один мастер боевых искусств. **28.** Очень горячее местечко. **30.** Популярная спортивная игра. В основном нужны быстрые ноги и крепкая голова. **32.** Полезная вещь в Warhammer'е и Star Control'е. **33.** Очень полезный вид вооружения. Особенно для разборок на расстоянии. **35.** Необходима для заводов, фабрик … **38.** Одна из рас, противостоящая людям в Warhammer'е. **40.** Встречаются в Warcraft'е и в Warhammer'е. **41.** Глобальная информационная сеть. **42.** То, что почему-то постоянно ищут в лабиринтах. **46.** Спортивная ассоциация, эмблему которой очень любят использовать разработчики спортивных игр. **48.** Нормандский воин, которого потеряли в лабиринтах игры Lost Vikings. **50.** Жанр игры, так любимый всеми «приставочниками». **52.** 666 - добрый знак доброго парня, а зовут его – … **54.** В МК3 есть Fatality, Babality, а также - … **55.** … Power Soccer. 56. Самый мощный танк что в Command & Conquer и в Red Alert. **57.** Отчаянная девушка, которая в отличие от своего предшественника, не курит и стреляет лучше (Red Alert). **60.** Самый лакомый кусочек для инопланетных завоевателей. **62.** За изобилие этого атрибута в некоторых странах были запрещены МК, Ripper и очень шекотливое положение у Carmageddon'а. **63.** Любит прыгать сверху на голову противнику, медленно планируя. Есть и в Red Alert и в Civilization II. **65.** Холодное оружие. Встречается во многих играх, особенно 3D-стрелялках. **66.** Главный герой многих спортивных игр, в результате чего ему больше всех достается. **67.** Необходимая для игры в хоккей вещь. **68.** Одно из средств передачи информации, являющееся необходимым атрибутом для игры с товарищами. **70.** Red Alert. Pillbox - от контакта с этим умирают. **73.** Любимое средство для бесшумной нейтрализации врага.





# ЛУЧШИЕ из ЛУЧШИХ

## Хит-парад читателей



1. Duke Nukem 3D
2. Diablo
3. Command & Conquer: Red Alert
4. KKnD
5. Command & Conquer: Counterstrike
6. Warcraft 2
7. Tomb Raider
8. Quake
9. Z
10. Interstate'76



1. Tekken 2
2. Resident Evil
3. Tomb Raider
4. Crash Bandicoot
5. Soviet Strike



1. VF2
2. Sega Rally
3. Nights
4. Die Hard Arcade
5. Tomb Raider



1. Mario 64
2. Turok
3. Wave Race 64
4. Mario Kart 64
5. Star wars: SOTE



1. NFS
2. Wing Commander 3
3. Gex
4. FIFA Soccer
5. Killing Time

## Мировой хит-парад



### Видеоигры

1. Tomb Raider PS/SS
2. Mario 64 N64
3. Soul Blade/Soul Edge 2 PS
4. Mario Kart N64
5. Virtua Fighter 2 SS
6. Tekken 2 PS
7. Command & Conquer SS/PS
8. Fighters Megamix SS
9. Turok: Dinosaur Hunter N64
10. Final Fantasy 7 PS

### Компьютерные игры



1. Command & Conquer/ Counterstrike: Red Alert
2. Diablo
3. Civilization 2
4. Heroes of Might & Magic 2
5. Quake
6. Master of Orion 2: Battle at Antares
7. Duke Nukem 3D/add-ons
8. Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness
9. Tomb Raider
10. Magic: The Gathering
11. World Circuit Racing Formula One: Grand Prix 2
12. The Elder Scrolls: Daggerfall
13. Command & Conquer Covert Operations
14. Descent 2
15. NBA Live 97
16. KKND: Krush, Kill & Destroy
17. Privateer 2: The Darkening
18. Fifa Soccer '97
19. Lords of the Realm 2
20. Theme Hospital

## Список наиболее продаваемых игр в мае



1. KKnD
2. MDK
3. Diablo
4. Tomb Raider
5. Interstate'76
6. Противостояние
7. Ралли Чемпионат
8. Red Alert: Counterstrike
9. Phantasmagoria 2
10. Z Platinum



1. Turok
2. Mario 64
3. Blast Dozer (Blast Corps)
4. Star Wars: SOTE
5. Doom 64
6. Mario Cart 64
7. Waverace
8. Doraemon
9. Human GP
10. Cruisin' USA



1. Tomb Raider
2. Tekken 2
3. Crash Bandicoot
4. Soviet Strike
5. Destruction Derby 2
6. Disruptor
7. Ridge Racer Revolution
8. Resident Evil
9. Final Doom
10. C&C



1. Die Hard Arcade (Dynamite DEKA)
2. Manx TT Superbike
3. Nights
4. Soviet Strike
5. Dragon Force

# АНКЕТА

Фамилия, имя, отчество

Возраст

Где Вы приобрели этот журнал и сколько заплатили?

Ваша любимая газета

Ваша любимая телепередача

Ваша любимая радиостанция

Нравится ли Вам оформление журнала ?

Какие еще рубрики Вы хотели бы видеть на страницах журнала ?

Какую рубрику считаете лишней, ненужной ?

Какие материалы журнала вы обычно читаете в первую очередь ?

Становится ли журнал в последнее время лучше ?

Почему ?

Сколько человек читает Ваш журнал ?

**СПАСИБО !**

**НАШ АДРЕС: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна игр»**

# РАДИО • РЕКОРД



**106.3 FM**

**Санкт-Петербург**

**тел.: (812)234-7271**
**(812)234-7269**
**факс: (812)234-1311**

## “Радио Рекорд” осветилось «ВСПЫШКОЙ СВЕРХНОВОЙ»!

16 апреля Петроградская сторона Санкт-Петербурга испытала явный приток людей. Метро не справлялось, транспорт был переполнен: ярко одетые и модно стриженные спешили на Инструментальную улицу, где радиостанция «Радио Рекорд 106,3» устраивала «Инструментальный танцпол». Это был последний день радио-марафона «Вспышка сверхновой», который шел на волне «Рекорда» с 9 по 15 апреля. Целую неделю в эфире играли лучшие клубные ди-джеи Петербурга и Москвы. Каждый час разыгрывались билеты во все ночные клубы нашего города (а количество этих билетов было ни много ни мало – 1000 штук!) Каждый вечер вспышка ослепляла по очереди «Пирамиду», «Конюшенный двор», «Триумф», «Нору-гору2, «UFO» и «Candyman», собирая там огромное число своих поклонников. А их оказалось действительно немало: в течение только одного часа компания «Пейджерком» принимала более, чем по 300 сообщений: «Мы говорим да!», «Вспышка, длись вечно!», «Рекорд - самое прогрессивное радио!», «Вспышка! ты изменила мою жизнь!» – так реагировали молодые и не очень, а среди них были даже 60-летние, поклонники на тот скрежет и грохот, который производили в эфире «Радио Рекорд». Апофеозом этого праздника техномузыки и стал не менее техномузыкальный танцпол. Все ди-джеи, которым уже посчастливилось погреметь и прогреметь на волне 106,3, играли в режиме нон-стопа по полчаса весь день, 16 апреля, передавая друг другу, как переходящее знамя, место у вертушки. А народ танцевал, несмотря на не по-весеннему прохладную погоду 12 часов подряд, прямо на улице, среди заводских построек и был по-настоящему счастлив, радостными криками встречая появление своих кумиров. По непроверенным данным, за этот день обычно безлюдная Инструментальная улица пропустила через себя около 5000 человек. Прилегающий к ней Аптекарский проспект был полностью заставлен автомобилями: молодежь стекалась и рвалась на Инструментальную. Словно только там она могла получить глоток свежего воздуха, и только «Рекорд» давал ей эту возможность!

Следующий взрыв «Вспышки...» «Радио Рекорд» предполагает организовать уже в мае-июне.

**Андрей Липатов.**

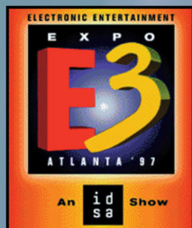

FM
STEREO
станция
энергия твоей жизни
106.8




106.8
станция



# в следующем номере:




**Westwood. Blizzard. Репортажи с выставок E3 и «Аниграф». Game-индустрия для всех**





**Outpost 2, Warlords III ...**
*и другие игры для PC*







**Тактика прохождения G-Nome, MDK...**
*и другие секреты для PC и мультимедийных систем*

**Descent Maximum, Fighter's Megamix ...**
*и другие игры для 3DO, Nintendo 64, M2, Sony PlayStation и Sega Saturn*





**Ответы на письма читателей...**
*подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад, кроссворд*

**А ТАКЖЕ:** *путешествия по Internet'у и многое другое...*

Журнал
**СТРАНА ИГР**
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

**Учредитель:**
*ИЧП «Агарун Компани»*
**Издатель:**
*ИЧП «Агарун Компани»*
**Ответственный Редактор:**
*Оксана Донская*
**Редактор PC:**
*Сергей Лянге*
**Редактор Видео:**
*Борис Романов*
**Корреспондент в США:**
*Emanuil Edge*
**Дизайн Обложки:**
*Антон Шилкин*
**Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:**
*Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Стас Вербель, Виктор Жилин*
**Корректор:**
*Екатерина Васильева*
**Для Писем:**
*101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652*
**Рекламная служба и служба распространения:**
*Тел: 124-0402 Факс: 125-0211*
**Web-Site:**
*www.gameland.ru*
**E-mail:**
*magazine@gameland.ru*
**Техническая поддержка:**
*Денис Конященко, Борис Скворцов, Ерванд Мовсисян, Тимур Минбаев, Алексей Куракин, Павел Лисин*

Вывод на пленки осуществлен «**Центр ХГС**»

Тираж **55 000** экземпляров
Цена договорная






Отпечатано в типографии компании **ScanWeb** (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

**GAMELAND Magazine**
Publisher — Agaroun Company,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
*Co-operated with*
GameLand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933
Printed in Finland, ScanWeb Company



# Game Land

Телефон: (095) 288-3218
Факс: (095) 926-5800
e-mail: gameland@glas.apc.org
web-site: http://www.gameland.ru
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652




Москва:
ул. Б. Якиманка, д. 52-54, магазин «Искусство», (напротив Французского посольства).
Проезд до ст. метро «Октябрьская».

НОВЫЙ МАГАЗИН НА СТАРОМ АРБАТЕ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Game Land

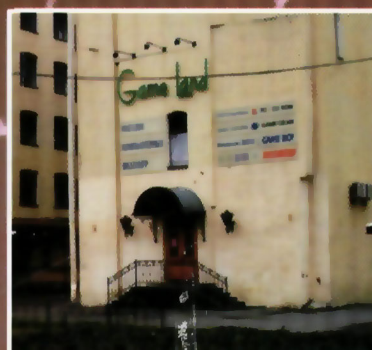
Москва: ул. Старый Арбат, д. 21 (рядом с магазином «Hugo Boss»).
Проезд до ст. метро «Арбатская»




Москва:
ул. Новый Арбат, д. 15 (рядом с магазином «Британский Дом»)



Москва:
с\к «Олимпийский», т\ц «Новый Колизей» 8-ой подьезд.




Санкт-Петербург:
Невский пр-т, д. 135
тел: (812) 277-457